Tot.295

PS电玩大本营特别版：《街头霸王对铁拳》制作人香港见面会实录

# 游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

攻略透解

## 街头霸王对铁拳
系统详细介绍+任务模式攻略+欢乐BUG介绍

## 海贼无双
系统详解+全硬币技能+白金指南

## 寂静岭 暴雨
SILENT HILL最速逃生指南

– 强作袭来 –

## 质量效应3
单机战役剧情攻略+网战模式介绍

– 重磅特稿 –

## 创世之光
质量效应系列的幕后故事

## 行
中国力量特别关注

旅程冒险要点
+全收集攻略

封面故事

## 刺客信条III
已公布情报全方位详尽汇总
“读游戏”送上系列背景介绍

焦点

## GDC 2012
游戏开发者大会特报
看见未来！

特别企划

## 愤怒的玩家
315游戏质量问题报告

2012.4A
定价：RMB 12.00
ISSN 1008-0600
07>
9 771008 060006

Gamehalo 特别收录 GDC特报影像版 / 游戏试玩 与你同行

扭曲 小外星人大冒险 | 心灵杀手 美国噩梦 面面观 | 街头霸王对铁拳 连续技MV
新作影像 链锯甜心 | 刺客信条III | 荣誉勋章 战士 | 生化危机 浣熊市行动 | 虐杀原型2

本期赠品
Gamehalo DVD+
3DS版初音未来 卖萌海报

# 黑暗血统 II

原名：DarkSider Ⅱ ｜ 机种：PS3/X360

类型：动作 ｜ 发行：THQ ｜ 发售日：2012年6月26日




More, GO: 73139.blog.163.com

# CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

## 强作袭来 MASTERPIECE



P3 创世之光 “《质量效应》系列”的幕后故事

### 质量效应3


创世之光——“《质量效应》系列”的幕后故事 3

《质量效应 3》攻略 8




P8 质量效应3



总第295期 4A

COVER STAFF

封面用图：《刺客信条Ⅲ》

封面设计：一刀

©2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.


焦点——22

新闻专题——24

游戏情报站——26

前线狙击——31

黄金眼——43

排行榜——46

PS电玩大本营——48


### 游戏情报站要闻


《光环 4》内部演示，多人模式强化剧情要素 26

前 SCE WWS 总裁菲尔・哈里森跳槽微软 26

3DS《闪电十一人 GO2 时空之石》公开 28

NBGI 将推出 PS3 免费《高达》网游 29


### 前线狙击


刺客信条Ⅲ 31

末日余生 36

链锯甜心 38

王国之心 3D 40

新・光之神话 帕尔提娜之镜 42

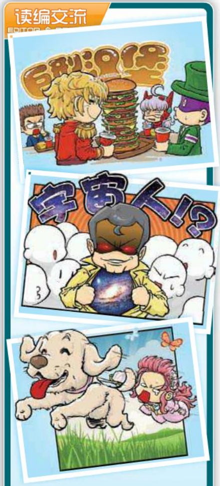

## 新闻资讯 NEWS & PREVIEW



P48 PS电玩大本营特别版

《街头霸王对铁拳》制作人香港见面会实录

## 读编交流



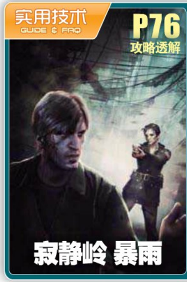

读编往来——110

小编寄语——116

发售表——118

游风艺苑——120


## 实用技术 GUIDE & FAQ



P76 攻略透解 寂静岭 暴雨



P68 海贼无双



P58 行



P62 街头霸王对铁拳


VITA命——53

3DS应援团——56

攻略透解——58

研究中心——82

软硬兼施SP——86


### 攻略透解


行 58

街头霸王对铁拳 62

海贼无双 68

寂静岭 暴雨 76


### 研究中心


灵魂能力Ⅴ 82


## 健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



P93 特别企划 愤怒的玩家 315游戏质量问题报告

## 游戏文化 GAME & CULTURE



P100 读游戏 万物皆虚，万事皆允 “《刺客信条》系列”背景介绍


多边共享——90

特别企划——93

读游戏——100

玩运动——106

游戏姬——108


收藏者：

收藏日期：

## 郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。


## 投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

## 游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下


**3DS**

| | |
|---|---|
| 初音未来与未来之星 未来计划 | 45 |
| 潜龙谍影 食蛇者 3D | 44 |
| 王国之心 3D | 40 |
| 新·光之神话 帕尔提娜之镜 | 42 |

**PS3**

| | |
|---|---|
| FIFA 街头足球 | 44 |
| PaPo & Yo | 光盘 |
| 冰与火之歌 权力的游戏 | 光盘 |
| 刺客信条Ⅲ | 31 光盘 |
| 海贼无双 | 44 68 |
| 横扫千机 | 45 |
| 寂静岭 暴雨 | 45 76 |
| 寂静岭 HD 合集 | 光盘 |
| 街头霸王对铁拳 | 43 62 光盘 |
| 狙击精英 V2 | 光盘 |
| 烂泥摩托 | 光盘 |
| 链锯甜心 | 38 光盘 |
| 灵魂能力Ⅴ | 82 |
| 末日余生 | 36 |
| 扭曲 | 光盘 |
| 虐杀原型 2 | 光盘 |
| 派对总动员 2 拯救世界 | 光盘 |
| 荣誉勋章 战士 | 光盘 |
| 生化危机 浣熊市行动 | 光盘 |
| 时光之剑 | 43 |
| 无间龙头（暂名） | 光盘 |
| 行 | 45 58 光盘 |
| 质量效应 3 | 8 |

**PSP**

| | |
|---|---|
| 魔法少女小圆 携带版 | 43 |

**PSV**

| | |
|---|---|
| Unit 13 | 44 |
| 反重力赛车 2048 | 光盘 |

**X360**

| | |
|---|---|
| Bloodforge | 光盘 |
| FIFA 街头足球 | 44 |
| 阿达尼亚的守护者 | 45 |
| 冰与火之歌 权力的游戏 | 光盘 |
| 刺客信条Ⅲ | 31 光盘 |
| 恶魔投手 | 光盘 |
| 海岛大亨 4 摩登时代 | 光盘 |
| 横扫千机 | 45 |
| 极限竞速 地平线 | 光盘 |
| 寂静岭 暴雨 | 45 76 |
| 寂静岭 HD 合集 | 光盘 |
| 街头霸王对铁拳 | 43 62 光盘 |
| 狙击精英 V2 | 光盘 |
| 烂泥摩托 | 光盘 |
| 链锯甜心 | 38 光盘 |
| 灵魂能力Ⅴ | 82 |
| 扭曲 | 光盘 |
| 虐杀原型 2 | 光盘 |
| 荣誉勋章 战士 | 光盘 |
| 生化危机 浣熊市行动 | 光盘 |
| 时光之剑 | 43 |
| 我还活着 | 45 |
| 无间龙头（暂名） | 光盘 |
| 心灵杀手 美国噩梦 | 光盘 |
| 质量效应 3 | 8 |
| 重铁骑 | 光盘 |





## 本期光盘精选内容







**游戏试玩**

扭曲 小外星人大冒险

与你同 行

心灵杀手 美国噩梦

面面观

**特别收录**

看见未来！

GDC特报影像版

街头霸王对铁拳

连续技MV

网络舞姬晚香玉

星间飞行 萌舞UCG特别版

**新作影像集锦**

链锯甜心

刺客信条Ⅲ

Bloodforge

恶魔投手

极限竞速 地平线

冰与火之歌 权力的游戏

荣誉勋章 战士

烂泥摩托

PaPo & Yo

生化危机 浣熊市行动

寂静岭HD合集

无间龙头（暂名）

狙击精英V2

派对总动员2 拯救世界

重铁骑

海岛大亨4 摩登时代

反重力赛车2048

虐杀原型2

**电影前线**

异星战场/复仇者联盟/黑衣人3

冰河世纪4 大陆漂移

**ENDING SONG**

超级魂斗罗魔鬼司令版

**本期光盘特别附赠**

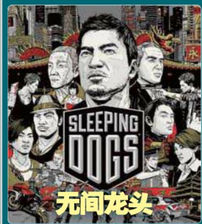
UCG294游风艺苑作品

您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容

地址如下

http://www.tudou.com/programs/view/qodf7NSdEEQ/

密码:F74SAMFT2B










**特别说明**

Gamehalo DVD全面升级

画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看

并选择满屏拉伸模式

以便获得最佳的视觉体验










## 信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

| | | | |
|---|---|---|---|
| ①质量效应3 | EA② | | 角色扮演③ |
| ④多机种 | Mass Effect 3⑤ | 美版⑥ | |
| | 2012年3月6日⑦ | 1人/在线4人⑧ | 59.99美元⑨ |
| | 对应机种为PS3、X360，对应Kinect⑩ | ⑪对应玩家年龄：17岁以上 | |

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

## 机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

| | |
|---|---|
| 3DS | Nintendo公司出品 |
| ARC | ARCADE，街机 |
| DC | Dreamcast，SEGA公司出品 |
| FC | FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品 |
| GBA | GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品 |
| NGC | NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品 |
| NDS | Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品 |
| PS | PlayStation，SCE公司出品 |
| PS2 | PlayStation 2，SCE公司出品 |
| PS3 | PlayStation 3，SCE公司出品 |
| PSP | PlayStation PORTABLE，SCE公司出品 |
| SFC | SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品 |
| SS | SEGA SATURN，SEGA公司出品 |
| Wii | Nintendo公司出品 |
| Xbox | Microsoft公司出品 |
| X360 | Xbox 360，Microsoft公司出品 |


主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王　梓
责编助理：马　骏
　　　　　宋　恺

编　委：冯　健　颜　君
　　　　王锐惠　江　浩
　　　　龚诗钊
组　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙聘广告有限公司
广告热线：020-22282293/13808883040

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2012年4月1日
定　　价：人民币12.00元


More, GO: 73139.blog.163.com



# 创世之光
## ——《质量效应》系列的幕后故事

文 藤曦 编 星夜 美编 NINA

**1995 年，Greg Zeschuk 与 Ray Muzyka 有两大爱好：医学与 RPG。两位年轻医生相信游戏这个新行业更有潜力，所以他们决定放弃收入丰厚稳定的医生职业，投入到前景不明的游戏业。他们共同创办了 BioWare，因为获得 Interplay 公司的《龙与地下城》游戏授权，公司的业务蒸蒸日上。创造了《博德之门》后，BioWare 公司一举成名，成为美式 RPG 世界里的一颗超新星。当时 BioWare 已经发展到 65 人的规模，不过 Muzyka 和 Zeschuk 仍然保持谦恭，以防万一，他们在那时仍然在同时从事医疗事业，如果 BioWare 不幸倒闭，他们还可以重返医学界。**

**幸运的是 Muzyka 和 Zeschuk 在他们热爱的游戏业里坚持了下来，从此世界少了两个医生，多了一家顶尖 RPG 开发商。他为我们创造了一个又一个的恢弘史诗。作为三部曲的终结篇，《质量效应 3》再次推高了 RPG 的质量标杆，并以首周 350 万套的出货量创造了公司历史上的新纪录。下一步，BioWare 的新目标是创造他们的第一个千万级大作。Greg Zeschuk 说："我们需要销量 1000 万以上的游戏，这是我们的新目标！"**

### 新世纪的星球大战

在《星球大战 旧共和国武士》（KOTOR）制作末期，Casey Hudson 和一些主要开发人员开始萌生制作一款原创科幻游戏的构想。《KOTOR》获得了业界的强烈好评，游戏销量也很高，但这毕竟是 LucasArts 授权的品牌，BioWare 要交纳大量的授权费，而且在制作过程中需要遵守太多的约束，要适应《星球大战》的世界观。其实《KOTOR》之所以大受好评，与其《星球大战》的世界观背景无关，BioWare 的游戏品质才是其成功的主要理由。Casey Hudson 认为 BioWare 应该打造自己的科幻史诗，这样他们不仅有更大的发挥空间，更将节省不菲的授权费。于是从 2004 年初开始，BioWare 内部提出了"打造自己的《星球大战》"的目标。



Casey Hudson

《质量效应》虽然是以《星球大战》为目标，但在作品风格上有一个重要的区别——比起《星球大战》完全架空的世界观，《质量效应》更多地基于科学而非幻想，真实的科学技术构成其世界观的理论基础，各种行星真实存在，让玩家感觉其所描绘的未来世界是切实可行的。"质量效应"这个充满学术性的游戏标题在某种程度上表明本作对真实性的追求。BioWare 希望通过本作让玩家真实体验未来的太空时代，同时以充满戏剧性的故事演出一场充满观赏性的"太空歌剧"。Xbox 的机能已经无法满足 BioWare，他们需要的是一部更强大的主机，能够实现跨越银河系的史诗冒险。同时，要打造这样一个史诗光靠一部作品是不够的，BioWare 在初期就制定了多部曲的计划。缔造史诗需要大量的资金，以当时 BioWare 的规模，还无法做到自给自足。要实现《质量效应》的宏

More, GO: 78135.blog.163.com

# 《质量效应》周边作品

## 质量效应 星系
### Mass Effect Galaxy




2009年6月22日发售于iOS平台的动作RPG，故事设定于一二两作之间。故事围绕《质量效应2》出现的两名角色——Jacob Taylor和Miranda Lawson。Jacob乘坐的Arcturian Jade客船遭到袭击，保卫飞船成功降落于目的地之后，Jacob紧接着参加了Nemean Abyss的秘密行动，调查Batarian近期的异动。游戏采用俯视视点，画面简陋，操作不佳。

## 质量效应 潜入者
### Mass Effect: Infiltrator



与《质量效应3》同期发售的游戏，对应平台为iOS。比起iOS上发售的前作，本作明显有诚意得多，画面达到iOS游戏的一流水准，游戏方式也更接近于家用机版。故事围绕准军事机构Cerberus监狱基地的犯人解救行动，收集Cerberus的罪证可以获得奖励，拯救囚犯与收集资料都可以提高玩家的星际等级。

## 质量效应 启示
### Mass Effect: Revelation

《质量效应》相关的第一部小说，由系列的主要剧本作者Drew Karpyshyn亲自执笔。故事围绕当时正在担任上尉的David Anderson，讲述他与Saren的相识。本书填补了游戏中的许多背景信息，比如一些地点、角色以及理事会各种族的内部政策。




伟构想，BioWare需要找到强有力的资金后盾。

在Xbox时代，BioWare是微软最重要的合作开发商之一，他创造的“《KOTOR》系列”名利双收，成为Xbox上评价最高的RPG系列，获得大奖无数。微软对BioWare的实力非常信赖。当BioWare拿着《质量效应》的企划找到微软，“与《星球大战》比肩的原创科幻史诗”让微软互动娱乐部的决策者们眼前为之一亮。更重要的是当时微软正在到处拉拢第三方为其次世代主机开发游戏，BioWare来得正是时候。微软不仅同意为《质量效应》提供开发资金，而且承诺将其作为第一方大作一样进行包装推广，在广告预算方面非常充裕。当然，这些诱人条件不是白给的，微软的条件是要获得《质量效应》的完全独占发行权，销售收入方面将会是微软占大头，销量超过一定数字之后BioWare才能获得分红。BioWare知道创造一个原创品牌不是一件容易的事，有第一方的广告赞助，能够将其游戏广告与第一方的主机广告捆绑，新品牌成功的机会将大大提高。于是《质量效应》成为一款“第二方游戏”，微软签下了一二两部的X360独占权。不过第二部仅仅是限期独占，与第一部的完全独占性质不同，因此为后来移植PS3创造了可能。有微软的全程资金赞助，BioWare的风险大大降低，同时因为微软只有两部作品的独占权，如果今后该系列大成功，BioWare可以在最后一部的身上独享丰厚利润。

2005年10月，微软在阿姆斯特丹X05展会上正式公布《质量效应》，在宣布该作为X360独占的同时，也确认其为三部曲。微软的卖力宣传使本作获得强烈关注，媒体纷纷报道BioWare正在X360上打造一个堪比《星球大战》的科幻史诗。鉴于《KOTOR》的出色水准，人们都将其视为次世代的原创《星球大战》，而这正是BioWare需要的效果。

《质量效应》正在紧锣密鼓地制作之时，BioWare内部正在发生激烈的变化。2005年11月，就在《质量效应》正式对外公开的一个月后，BioWare与Pandemic合并，涉及金额3亿美元。这起并购的推动者是Elevation Partners投资公司，而这家公司的大股东之一正是当时短暂离开EA的John Riccitiello。后来EA巨额收购BioWare Pandemic，Riccitiello本人从中获益匪浅。据传当时微软也打算收购BioWare，但EA无疑是更合适的并购对象。如果不是EA从微软手中抢走BioWare，PS3玩家们将永远无法玩到《质量效应》。“让更多玩家玩到BioWare的游戏”是BioWare的宗旨，这也是他们选择EA而不是微软的原因之一。



BioWare与Pandemic合并后，公司规模急速膨胀，3年内员工数量增加了一倍。《质量效应》成为其有史以来制作规模最大的游戏。从内容上来说，《质量效应》更像《星际迷航》那样的科幻电视剧，而不是《星球大战》那样的电影。它像《太空堡垒卡拉狄加》那样描绘形形色色的角色，大量对话点缀其中。它又像《星际之门》一样不断游走于各种世界。BioWare放弃了自己的奥德赛引擎，使用了Epic Games的“虚幻引擎3”。更换引擎的目的，一方面是为了更好地发挥X360的性能，做出更符合其作品风格的写实画面。另一方面也是本作游戏系统所需。与普通RPG相比，本作的战斗更接近于《战争机器》那样的动作射击游戏，战斗实时进行，还可以向队友下达指令。也可随时暂停，更换武器、选择能力，保持一定的RPG色彩。《质量效应》的抉择系统是次世代RPG的典范，玩家的抉择将对游戏产生巨大的影响。在游戏的世界里，人类只是银河系已有文明体系的一个新来者，你所扮演的就是人类的大使，你所做的一切都将影响人类的命运。而摆在你面前的抉择往往不是那么黑白分明，其结果却往往残酷到出人意料。

《质量效应》对剧情的重视程度在美式RPG中并不多见，虽然15个小时的主线流程并不算长，但是其分支任务毫不含糊。整个游戏的对话数量之多在当时创下了记录，而台词与配音的质量都相当令人满意，对话时的镜头角度也是恰到好处。角色的塑造反映了剧本的功底，在诺曼底号上与队员们经常对话，不仅会更深入了解他们的过去，还会引发一些浪漫情事。在拯救世界的沉重使命背后，穿插着无数引人入胜的故事，此起彼伏的小高潮让整个游戏精彩不断。

《质量效应》是一部真正的星际史诗，在游戏业走向快餐时代之时，它以精心建造的恢弘规模让玩家展开一场真正的银河之旅。游戏中可以探索众多行星，每一个行星都有可观的规模，有城市中心可以探索，与形状各异的NPC互动，引发任务。有时候你会觉得自己在看一部80年代的科幻电影，其音乐风格也明显借鉴了那个时代的科幻片。相信那个年代的每一个男孩都或多或少地有过探索宇宙的梦想，《质量效应》是一个让人梦想成真的机会。

E3 2006《质量效应》的首次正式出展取得大胜利，最权威的“游戏批评家大奖”将其评为“最佳RPG”。而在同一届展会上首次公开的《最终幻想XIII》一无所获。《质量效应》代表了新时代RPG的新方向，被GmaeTrailers网站评为“本世代最佳原创新系列”。2007年11月20日，本作上市后可谓拿奖拿到手软，包括有Spike TV的“最佳RPG”、IGN的“最佳RPG”和“最佳剧本”、“最佳原创音乐”，《纽约时报》更将其评为“年度最佳游戏”。最终游戏销量超过240万套，Metacritic综合评分高达91分。

# 史上最强RPG！

在BioWare成立十几年后的今天，公司的员工数量已经发展到800人的规模，拥有6家工作室。Muzyka掌管着每一个工作室，而Zeschuk主要负责BioWare奥斯汀工作室，监督着公司有史以来制作规模最大的游戏——《星球大战 旧共和国》。当然，这时的两位创始人已放弃医学十几年。通过BioWare赚到的钱是他们当医生永远也赚不到的。

2007年10月，就在《质量效应》发售的一个月前，EA用8.6亿美元买下BioWare Pandemic，两位创始人一夜暴富，但是很多BioWare的粉丝感到担忧。过去被EA收购的许多顶尖开发商都以悲剧收场，玩家担心被EA收购后的BioWare也会变质。

被EA收购时，BioWare的员工总数为300人。其实被收购之后，公司的工作环境没有变化，作为给BioWare员工们的见面礼，EA还提高了所有人的福利，购置了更多的设备。而且BioWare的开发人员可以随意调用EA集团的资源，包括EA的本地化团队、游戏测试团队以及最新技术。当时BioWare的员工们也担心EA会完全改变其企业文化，随着时间的流逝，他们发现EA给予他们极高的自由权。也许在多次失败的收购之后，EA终于认识到应该让那些名开发商做回自己，不要对其运作有过多的干预。

在BioWare工作了12年的Drew Karpyshyn最近宣布辞职，他的离去是为了专注于自己的小说创作。在BioWare期间，他担任了《质量效应》和《星球大战 旧共和国》的总编剧，他说："EA希望BioWare发挥自己所长，所以他们很聪明地没有试图改变已经很成功的运作机制。他们给了我们更多的资源，更高的预算，以及更大的广告支持，更大规模地出现在各种展会和活动上，还在奥斯汀与蒙特利尔开办了工作室，让我们能同时制作多款游戏——除此之外，BioWare还是BioWare。"

玩家担心EA收购BioWare后，《质量效应》会变成《麦登NFL》那样的"罐头食品"，每年一作、流水线生产，缺乏新意与创造力。核心玩家们总是很担心商业味道会污染他们所热爱的游戏，当他们得知EA的蒙特利尔工作室会参与《质量效应2》的开发，就像看到了Westwood和牛蛙的命运即将在BioWare身上重演，同时也担忧《质量效应2》会变得过于商业化而失去灵魂。当然，核心玩家们的质疑不是毫无根据的。当BioWare宣布《质量效应2》将大大加强动作射击部分，弱化传统RPG元素，很多玩家跑到BioWare的论坛表示抗议，"《质量效应2》不是RPG"、"BioWare毁了《质量效应》"之类网帖不断出现。

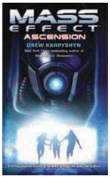
其实EA的介入恰恰成为BioWare大发展的契机。次世代游戏制作规模庞大，独立工作室越来越难以生存，如果BioWare保持独立身分，将无法支撑同时多款大作所需的团队规模。在《质量效应2》之外，BioWare还承担着另一个重要使命——创造一个挑战《魔兽世界》的MMORPG巨作！这款游戏就是耗资超过2亿美元的《星球大战 旧共和国》，如果没有EA，BioWare绝对无法在从事这种巨型项目的同时制作《质量效应2》。据EA透露，《质量效应2》的开发团队规模是前作的两倍，前作大部分开发人员回归本项目组，负责游戏的核心部分，EA新增的开发人员协助其创造更大的游戏规模。由于EA收购了BioWare，游戏发行权顺理成章地从微软转向EA。秉承跨平台原则的EA在X360的独占合同期满之后推出了PS3版，为PS3玩家们弥补了多年的遗憾。

BioWare设计师Christina Norman说，《质量效应2》偏向动作射击与市场环境无关，BioWare只是想制作一个截然不同的续作，给玩家以预料之外的惊喜。战斗系统成为首要的改变对象，Norman的团队完全抛弃了RPG的系统，花了81天的时间研究全新的战斗系统。在前作中并不需要玩家进行准确的瞄准，只要准星靠近敌人，游戏会自动进行RPG式的数值计算。而在续作中确实与动作射击游戏走得




## 质量效应 升天

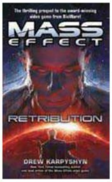
**Mass Effect: Ascension**




2008年7月29日发售的系列第二部小说，同样由Drew Karpyshyn执笔。故事发生在游戏一代的2个月后，主角是Cerberus的成员Paul Grayson，他抚养了具有生物异能的女孩Gillian，她是"升天计划"里最具潜能的女孩，但是患有孤独症。

## 质量效应 报应

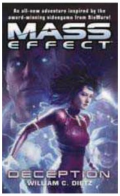
**Mass Effect: Retribution**




2010年7月27日发售的系列第三部小说，故事发生在《质量效应2》之后。故事围绕Cerberus的领袖Illusive Man对Reaper的调查。获得了Reaper技术的Illusive Man决定将此技术植入某个人类，希望通过实体研究了解Reaper的弱点所在。小说版前作的主角Paul Grayson被绑架，成为Illusive Man的实验对象。

## 质量效应 欺骗

**Mass Effect: Deception**




2012年1月31日发售的第四部小说，主角是Gillian Grayson。本书的作者不再是Drew Karpyshyn，首次交给了William C. Dietz。故事讲述曾经接受了恐怖实验的Gillian拥有了强大的力量，当她得知Cerberus害死了她的父亲，她发誓复仇。与此同时，Kahlee Sanders和David Anderson也在为披露Reaper的秘密而与Cerberus对抗。由于新作者对《质量效应》的世界观不够熟悉，导致本书与系列之前的作品存在诸多出入，系列拥护者们要求BioWare否定本书的官方小说身分。对此BioWare后来表示将出新版修改其中的错误。

## 质量效应 救赎

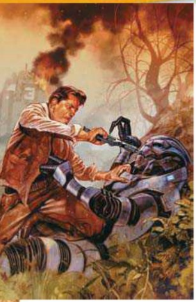
**Mass Effect: Redemption**



2010年4月开始发行的系列漫画，总共分为4期。讲述《质量效应2》之前发生的一些重要事件，Shepard在Liara TSoni的帮助下艰难求生。该系列漫画的剧本作者是Mac Walters，绘画是Omar Francia。这些漫画中的内容也和DLC的故事有关。

## 质量效应 进化

**Mass Effect: Evolution**



2011年1月19日开始发行的漫画系列，总共4期。创作阵容与《质量效应 救赎》相同。故事围绕Illusive Man以及Cerberus组织的起源，从人类与Turian人的初次战争开始，描述了早期历史中的许多重要时刻。

## 质量效应 入侵

**Mass Effect: Invasion**



2011年10月19日开始发行的官方漫画，创作阵容与期数都与之前相同。故事围绕Omega太空站的海盗女王Aria T'Loak，Cerberus对她的太空站发动了猛烈的袭击。

## Mass Effect: Paragon Lost

2011年4月7日，EA宣布与动画公司Funimation Entertainment和日本动画制作室T.O Entertainment合作，将会制作一部基于《质量效应》的动画电影。这部电影将于2012年夏季上映。在剧情上，本片将会是《质量效应3》的前传，讲述James Vega早期带领精英特种兵与The Collectors战斗的故事，其背景舞台是遥远星系的一个殖民星球。Vega与他的战士们要抵抗敌人的猛烈入侵，保护平民。



## 电影版

2010年5月24日，EA宣布与华纳和Legendary Pictures合作，将拍摄《质量效应》的电影版，该片的执行制片人即游戏版的制作人Casey Hudson，BioWare创始人Ray Muzyka和Greg Zeschuk也会参与，电影版的剧情将会以游戏版第一部为基础。




更近。但BioWare并不担心失去《质量效应》的RPG本质，在他们看来，剧情才是RPG的核心，是RPG与射击类游戏相比的最大优势。Norman认为传统的RPG系统影响了人们对于“角色扮演”的理解，RPG与其他游戏相比的特点是扮演特定角色，融入到特定的世界中，探索与剧情的发展构成了RPG的主要魅力。《质量效应2》在RPG元素上的改进是大大增强了对话的电影感，剧情的感染力全面提升。

《质量效应》是一个多分支的RPG，玩家的每一个决定都可能影响到故事的走向。《质量效应2》要延续前作的故事，必须考虑不同玩家的不同决定所产生的影响，不管你在前作中做了什么，到了续作中都不能出现故事的矛盾之处。BioWare不得不仔细分析前作中大约700多个决定可能对续作事件的影响，而在《质量效应2》结束后，他们要分析数千种决定可能对《质量效应3》事件的影响。Casey Hudson说：“《质量效应2》是游戏制作的一场胜利，时间与预算都没超标，惟有质量超出了目标。经济衰退深刻地影响了游戏业，与其他工作室一样，我们也对成本进行了深入地评估，希望能在确保游戏目标的前提下节衣缩食。我们还遭遇了猪流感，在游戏即将完成时，开发团队里的不少人病倒了。能够及时做出这款高品质的游戏真是我们的巨大成就。”

2010年1月26日，《质量效应2》终于问世，玩家们的疑虑被一扫而空。游戏的首周出货量即突破200万套，媒体评价全面超越前作。据Metacritic统计，共70多家媒体将本作评为满分，平均分高达96分——如果不把《塞尔达传说 时之笛》归入RPG类型，《质量效应2》就是有史以来媒体评分最高的游戏。就算是后来销量过千万的《上古卷轴V天际》也没能打破它的记录。实际上，根据GameRankings的统计，史上评分最高的10款RPG中，BioWare一家就占了4款，其显赫实力可见一斑。

# 史诗的终结

当年EA收购BioWare，一方面是为了扩充自己的RPG开发实力，另一方面是希望这家善于打造精品的开发商能提升EA游戏的整体口碑。在EA的30年历史中，销量超过《质量效应2》的游戏不胜枚举，但从未有哪款游戏获得如此之高的平均分。本作还获得英国电影电视艺术学会（BAFTA）、美国互动艺术与科学学会（AIAS）等权威学院级机构评选的“年度最佳游戏”大奖。2011年，IGN将其评为“100大现代电子游戏”之首。

其实在BioWare的初期规划中，《质量效应2》的一二两作都只是为了第三作做铺垫。毕竟根据当时的规划，一二两作是由微软发行，BioWare从中获得的只是开发费用以及部分分红。而第三部的完全知识产权才是归BioWare所有，收入也将尽收自己囊中。因此对BioWare来说，第三部的重要性远远高于前两作。在《质量效应2》发售之前，BioWare已经开始开发《质量效应3》。Casey Hudson充分听取了玩家的意见，也吸收了《龙之信条II》等自家游戏的失败经验。本作的首席剧作家是曾创作了《翡翠帝国》的Mac Walters，其首要目标是让第一次接触《质量效应》的玩家也能毫无障碍地理解本作的完整故事。他所带领的剧本创作组将故事大纲与细节都完成之后，还深入参与了关卡与任务设计，每个剧作家分别负责几个关卡与任务，并且彼此互相评估对方所参与的关卡。这种独特的工作方式表明BioWare对剧情的重视程度。那么《质量效应3》的剧本量到底有多大？据Walters所说，本作仅对话的数量就超过4万句，是前作的两倍还多，而且全部都找演员配了音。游戏的音乐与音效文件总数量多达12500个。

与此同时，一些核心玩家仍然在质疑“《质量效应》系列”的发展方向。在《质量效应3》发售之前，EA首席执行官John Riccitiello曾表示他们为了“迎合更大的市场

More, GO 73130.blog.163.com

机会”而对游戏进行了调整，包括支持 Kinect 以及多人模式。于是痛恨 EA 的核心玩家们再次指责 BioWare 染上了 EA 的铜臭味。不过，Muzyka 和 Zeschuk 多次强调，决策权仍然掌握在他们手中，EA 不会对他们指手画脚。

如果说 BioWare 的企业文化确实在变，那么主要原因并非 EA，而是企业规模的扩大。2004 年《质量效应》启动时，BioWare 员工数不过 150 人；2007 年 EA 将其收购时，BioWare 员工数增加到 300 人，而如今达到了 800 人。这样的增长速度足以改变任何企业的文化，更何况 BioWare 采取跨地区发展的方式，工作室遍布在世界各地，这样就更难维持其原汁原味的文化氛围了。

每个玩家的口味不一，任何一款游戏都无法同时满足所有人。BioWare 与 EA 的目标是让更多人喜欢《质量效应》，这总好过被少数人叫好却不叫座的“神作”。《质量效应 3》遭到了许多玩家的恶意中伤，在游戏发售之前，就有许多人到 Metacritic 的玩家评分版块恶意评分，评出的分数低至 1 ~ 3 分。Metacritic 不得不删除玩家评分，并宣布今后将出台玩家评分版块的新规则。为何《质量效应 3》会成为众矢之的？除了“缺少 RPG 感觉”以及对 EA 的痛恨之外，这次还有一个重要争议点——本作的结局被认为过于草率。根据网络调查，多数人对本作三个相似的结局表示不满。更是有数千人在网上发起请愿行动，并已从千余名玩家中筹资数万美元，要求 BioWare 修改结局。不管是通过 DLC 还是发行完整版，总之是不愿意看到现有的结局。这大概也是一种“爱之深、恨之切”的表现。

部分玩家的仇视情绪无法抹杀《质量效应 3》在整个业界的超高期待度。在 2011 Spike TV 电子游戏颁奖礼上，本作被玩家票选为“2012 最期待的游戏”。多个知名游戏网站也将本作评为 2012 年最期待大作。BioWare 营销总监 David Silverman 说：“《质量效应 3》是我们有史以来所做的最棒的游戏。”

2012 年 3 月 6 日，《质量效应 3》全球上市。当天有上千家游戏零售店举办了午夜首发活动。EA 首席执行官 John Riccitiello 透露本作在北美的首日销量超过 89 万套，之后发布的数据是首周全球出货 350 万套！不仅如此，《质量效应 3》也带旺了 EA 着重发展的数字发行业务。据 GameStop 统计，首日购买者中有 40% 的玩家都同时购买了 DLC 的下载码，这是 GameStop 有史以来 DLC 购买率最高的游戏。据 Metacritic 统计，本作媒体综合平均分为 94 分，比前作略低的 2 分，大概是因其具有争议性的结局。无论如何，本作将会是今年最佳 RPG 的头号候选者，是 RPG 玩家绝对不能错过的一段旅程。Mac Walters 说：“我们希望在未来 5 年或者 10 年之后，人们还能记得游戏里的一些时刻，记得游玩时的情形，以及当时的震撼……”

《质量效应》三部曲就此结束，但它的故事




不会就此终结。EA 绝不会轻易放过这个潜力巨大的系列，BioWare 也不会放手自己创造的这个最成功的游戏系列。5 年来通过不断的跨媒体发展，《质量效应》已经形成一个庞大而深邃的世界观，还有无数的故事有待挖掘。Casey Hudson 去年就已表示 BioWare 已经在考虑《质量效应》的未来，最近另外一位制作人 Michael Gamble 建议大家：“保存好你的记录，未来正敞开大门！”



# 《质量效应3》全球媒体点评



《质量效应 3》是一次勇敢的进化。你所做的一切都充满危险，你的某些决定会导致可怕的后果。如果你像我们一样在那些角色身上花那么多的时间，最后一段旅程对心灵的冲击将让你多年难忘。勇敢、兴奋以及极度的情感感染力，《质量效应 3》是一个科幻史诗！

——英国《Xbox 官方杂志》，**100 分**

没有多少游戏——实际上是没有其他游戏能够像《质量效应 3》那样与玩家之间建立起白热化的情感联系，其角色与设定就像变魔术一样神奇。所以这个关于地球、银河与 Shepard 最后之战的故事显得如此悲壮，在很多年后它仍然会成为人们的谈论话题。

——英国《PS 官方杂志》，**100 分**

战争场面是如此恢弘而美丽，让你情不自禁地以敬畏之心仰望。

——《GameInformer》，**100 分**

《质量效应》的世界观比过去任何时候都显得成熟而精巧，让人感觉宏大而又真实——本作的产品价值可以说是掀翻屋顶、突破天际了。它的第三人称视点射击操作也极为精确灵活。它就像一部优秀的科幻电视剧。

——英国《卫报》，**100 分**

与所有充满野心的游戏一样，如果将《质量效应 3》进行解构，从每一个组成部分来说它当然还是存在缺陷的，但是从总体而言，这是第一个真正的现代巨作，一个超越类型界限的游戏，以最为引人入深、最兴奋而令人伤感的方式结束了它的故事。没有几个游戏的故事能与它媲美，它是一个突破性的作品。

——Eurogamer，**100 分**

《质量效应 3》是三部曲的一个完美结局，结合了一代与二代最成功的部分。

——《Xbox World》杂志，**98 分**

在很多方面，《质量效应 3》将质量标准抬得更高，为游戏历史上最精彩的故事之一划上了完美的句号，虽然它本身并不完美。

——IGN，**95 分**

系列的很多方面都得到改进，为我们投入无数个小时的传说划上了句号。它是成功的，不过无法像前几作那样令人满足。不过它的故事牵动着你的神经，新增的多人模式将游戏带到了新领域。

——GameTrailers，**95 分**

《质量效应 3》的各个单独部分并不完美，不过整体而言是一个非常的成就。俗话说人无完人，每个游戏也都有各自的缺点，总是会有批判的意见。而本作总算对得起 BioWare 的努力。创作者和玩家们 5 年的投入迎来了一个不错的、令人揪心的结局，成为本世代最出色的游戏系列之一。

——英国《电讯报》，**90 分**

《质量效应 3》的故事仍然精彩，但是如果你玩过前两作，会觉得不那么满足。一些掩体与战斗的问题还是没解决，完全独立的多人模式可能会影响单人模式结局的做法真是让人难以理解。

——《EGM》，**90 分**

这是一个伟大三部曲的精彩而又令人满足的结局，同时也是一个令人痛苦而难忘的动作角色扮演游戏。

——GameSpot，**90 分**

More, GO: 73139.blog.163.com




文 稀饭 美编 NINA

历经两年的等待，“《质量效应》系列”谢帕德三部曲的终章《质量效应3》终于在今年登场，更精彩的剧情，更火爆的战斗，还有更多震撼的场面。游戏故事紧接前作的DLC“到达”（Arrival），谢帕德用引爆一个质量中继器作为代价，暂时延缓了收割者的入侵，但是却无法一劳永逸地解决这威胁全宇宙安危的问题。于是，收割者的入侵还是无可避免的降临了，所有有机生命文明种族都面临着被彻底消灭的命运，谢帕德指挥官又要如何力挽狂澜，在各个宇宙种族的协助下战胜收割者，并夺回被占领的地球？让我们一同来体验这场宏大太空歌剧的最后乐章，随着诺曼底号纵横银河吧！

MASS EFFECT 3

| 质量效应3 | EA | 角色扮演 |
|---|---|---|
| 多机种 Mass Effect 3 | | 美版 |
| 2012年3月6日 | 1人/4人在线 | 59.9美元 |
| 对应机种为PS3、X360，对应Kinect | | 对应玩家年龄：17岁以上 |

# 欢迎光临特遣精英指挥部

早上好，特遣精英谢帕德，这是你恢复这个荣耀身分后第一次到访总部，为了让你尽快恢复状态，我们安排了一系列的训练，希望能够令你尽快达到曾经拥有过的巅峰水平。在接下来的训练当中，你会学习如何有效地操纵自己的身体，掌握如何精准地射击并充分了解自己的身体改造能力，向队友下达有效的指令等等，现在，训练开始。

## 操作

### 战斗操作列表




| X360 | PS3 | 功能 |
|---|---|---|
| 左摇杆 | 左摇杆 | 移动 |
| 右摇杆 | 右摇杆 | 视角 |
| 方向键↑ | 方向键↑ | 指挥全部队友攻击 |
| 方向键↓ | 方向键↓ | 指挥全部队友集结到身边 |
| 方向键← | 方向键← | 指挥队友1移动/使用能力 |
| 方向键→ | 方向键→ | 指挥队友2移动/使用能力 |
| A键 | ×键 | 调查/背靠掩体/翻滚，长按为奔跑 |
| B键 | ○键 | 近战攻击，长按为重攻击 |
| X键 | □键 | 上弹，长按为更换武器 |
| Y键 | △键 | 能力1 |
| LB | L2 | 能力2，长按为武器快捷菜单 |
| LT | L1 | 瞄准 |
| RB | R2 | 能力3，长按为能力快捷菜单 |
| RT | R1 | 射击 |
| LS | L3 | 90度转身 |
| RS | R3 | 任务导航 |
| BACK | SELECT | 快速存档 |
| START | START | 菜单 |

### 非战斗操作列表

| X360 | PS3 | 功能 |
|---|---|---|
| 左摇杆 | 左摇杆 | 移动 |
| 右摇杆 | 右摇杆 | 视角 |
| A键 | ×键 | 调查/对话 |
| LS | L3 | 地图 |
| RS | R3 | 地图 |
| BACK | SELECT | 快速存档 |
| START | START | 菜单 |




### 特殊操作

**翻滚**

在附近没有任何掩体的情况下，连按两次A键/×键或使用左摇杆输入方向+A键/×键便可以作出翻滚。

**跨越掩体**

背靠掩体的情况下，前推左摇杆再按A键/×键可以跨越掩体，前提是掩体能够被跨越。在快速接近掩体时连按两次A键/×键可以快速跨越掩体。遇到有高低差的地形时，跨越掩体会变为攀爬。

**掩体转移**

背靠掩体，在附近有其他掩体的情况下，将左摇杆推至掩体所在方向，按A键/×键便可以转移至目标掩体。在同一掩体中，靠近掩体的转角时，按下LS/L3，可以转移到掩体的另一面。

**暗杀**

背靠掩体，在掩体对面有敌人存在的情况下，长按B键/○键，谢帕德会作出暗杀动作。本动作仅限于薄掩体后使用。

More, QQ: 731 9.blog.163.com

©2012 EA International (Studio and Publishing) Ltd. All Rights Reserved.

### 掩体攻击

背靠掩体，将左摇杆推至离开掩体的方向按 B 键 / ○ 键可以发动掩体攻击，长按 B 键 / ○ 键可以发动重掩体攻击。

### 快速射击

背靠掩体，直接按 RT/R2，角色会略为探出身体射击，精准度不及瞄准状态下高，但可以更快地回缩到掩体中。



### 攀爬楼梯

谢帕德正对楼梯的情况下前推左摇杆，角色会自动攀爬楼梯。

### 跳跃

奔跑中冲向能跃过的缺口或在缺口旁推动摇杆长按 A 键 / × 键，角色便会自动跃过缺口。

### 注目点

近年开始流行的注目点设置也加入到了本作当中，在有些场景玩家会遇到带有眼睛图案和右摇杆图标的提示，此时长按 RS/R3，视角便会自动追踪注目点，观看剧情。

# 角色创建与职业分析

## 角色创建

### 性别

选择谢帕德指挥官的性别，会影响角色的配音，此处玩家也可以选择导入《质量效应 2》的人物存档。通关一次的情况下，玩家还可以选择导入《质量效应 3》的通关存档。



### 体验方式

体验方式分为三种，玩家可以按照自己的游戏习惯选择，实际上除了人物外形更改无法再进行外，其他体验方式的特点都可以在游戏中更改的。三种体验方式分别是：

**1.Action**：强调战斗乐趣的体验方式，游戏会自动选择谢帕德的默认角色造型，角色对话选择选项是关闭的，玩家无需担心剧情方面的发展，一切都是自动，只有战斗部分难度不变，但升级时的强化点分配是自动的。

**2.Role Playing**：最为传统的游戏体验方式，玩家可以选择谢帕德的外貌和对话选项，战斗难度中等，升级时玩家需要自行分配强化点。

**3.Story**：强调剧情享受的体验方式，玩家可以选择谢帕德的外貌和对话选项，战斗难度低，升级时自动分配强化点。

### 姓名

谢帕德（Shepard）这个姓氏无法修改，而姓名则可以随意修改，不过在游戏中几乎没有任何实际影响。




### 职业

角色创建的重头戏，职业决定了玩家的作战方式，本作因为加入了武器负重系统，对于角色的战斗方式有着更大的影响，玩家需要谨慎地选择，因为职业是无法在游戏过程中更改的。关于职业的数据将会在“职业详解”中说明。

### 出身

这里可以选择的仍然是系列经典的三种出身：太空居民（Spacer），殖民者（Colonist）和地球原住民（Earthborn），在之前的作品当中，出身会对谢帕德的初始模范值（Paragon）和叛逆值（Renegade)造成影响，但似乎在本作当中这种设定被取消了，出身可能只会影响某些对话的内容。

### 经历

经历同样是系列经典的三种：惟一幸存者（Sole Survivor），战争英雄（War Hero）和冷血动物（Ruthless），和出身一样，经历不再对谢帕德的模范值（Paragon）和叛逆值（Renegade)造成影响。

### 同伴情况

同伴情况分为三种：死伤惨重（Numerous），凯登·亚兰寇（Kaidan Alenko）和艾什莉·威廉姆斯（Ashley Williams），注意后两者的意思不是选中的同伴生还，而是选中的同伴死亡，选错了进入游戏后就没法改了。

## 职业分析

来到系列的第三作，游戏的职业仍然是六个传统职业，他们的基本能力也大致相同，不过有部分职业的能力得到了调整，因应游戏的重攻击引入，作战方式也发生了些许变化，不过每一个职业的总体风格变化并不大。

### 士兵 Soldier

作为最朴素的作战单位，士兵是典型的枪械专家，拥有三种不同效果的弹药，能够充分应对不同类型的敌人，而直接攻击能力方面则只有震荡射击（Concussive Shot）和破片手雷（Frag Grenade），前者功能性大于攻击性，伤害力并不高，后者则受到爆炸时间、投掷抛物线、携带数量和补给的限制，无法大量使用，所以士兵可以考虑将各种弹药和基本能力作为重点提升对象，因为使用能力的频率低，可以尽管大量携带武器，甚至将五种武器全部带在身上也可以，这样一来士兵就有了全面对应不同种类敌人的方法，但是代价的是士兵的特色能力肾上腺素爆发（Adrenaline Rush）基本上只能用于发动子弹时间逃命，而且不同枪械更换时每次都要花时间切换弹药，能力攻击支援完全依赖于队友。如果觉得这种战术过于极端，打造以突击步枪（Assault Rifle）为主要火力输出，大量使用肾上腺素爆发增加伤害的传统战术也是可行的。




**士兵能力一览**

| 能力名称 | 能力效果 |
|---|---|
| Adrenaline Rush | 让角色进入子弹时间，并且提高武器伤害。 |
| Concussive Shot | 射出一道带有强大冲击力的震荡波，击倒敌人并造成伤害。 |
| Frag Grenade | 角色获得投掷破片手雷的能力。 |
| Incendiary Ammo | 角色武器射出的子弹获得燃烧效果，能够点燃敌人，有一定概率让敌人陷入惊恐状态。 |
| Disruptor Ammo | 角色武器射出的子弹获得干扰效果，能够更好对抗护盾和屏障，有一定概率让敌人眩晕。 |
| Cryo Ammo | 角色武器射出的子弹获得冰冻效果，能够让没有护盾或屏障保护的敌人冻结。 |
| Combat Mastery | 提高角色获得的声望（Reputation），武器伤害和负重值。 |
| Fitness | 提高角色的护盾或屏障值，还有生命值和近战伤害。 |

**TIPS** | 本作玩家继续可以在船长室养鱼，但记得要每次完成任务去喂一次，不然鱼是会饿死的。

## 渗透者 Infiltrator

只要还有狙击枪（Sinper Rifle）和光学迷彩斗篷（Tacitical Cloak），渗透者那充满了魅力的战斗风格就丝毫不会有改变，一枪一杀，哪怕是再强的敌人也承受不住渗透者的致命一击，就是这个职业的魅力所在。渗透者的基本战术一般围绕着狙击枪展开，一把高威力的武器加上护甲提供的爆头伤害增益还有能力升级带来的爆头伤害能够保证渗透者一击杀死大部分的敌人，在保证光学迷彩斗篷和战术精通（Operational Mastery）点满的情况下，可以将更多点数投入到干扰弹药当中，进一步加强枪械对护甲的破坏能力。一般来说，只要拥有强大的反器材狙击枪，渗透者对付人形敌人会有很大的优势，基本上是一枪一个，惟一能够限制渗透者表现的，是狙击枪那极低的携弹量，这一点只能通过灵活地在战场寻找弹药来解决。武器配置方面，单一把狙击枪虽然可以最大化轻装上阵带来的能力冷却优势，但是因为部分使用人海战术的目标不值得使用狙击枪对付——例如人类傀儡（Husk），带上一把用配件高度轻量化过的冲锋枪（SMG）也是个不错的选择。能力方面，建议可以点出黏着手雷（Sticky Grenade）用以应急，其他能力因为会和光学迷彩斗篷发生冷却冲突，并不非常建议点出。




**渗透者能力一览**

| 能力名称 | 能力效果 |
|---|---|
| Disruptor Ammo | 角色武器射出的子弹获得干扰效果，能够更好对抗护盾和屏障，有一定概率让敌人眩晕。 |
| Cryo Ammo | 角色武器射出的子弹获得冰冻效果，能够让没有护盾或屏障保护的敌人冻结。 |
| Incinerate | 射出一道科技制造的烈焰，自动追踪锁定的敌人，触及后爆炸并燃烧敌人。 |
| Tactical Cloak | 使用光学迷彩斗篷覆盖角色，让其隐形，并提升该状态下造成的伤害。 |
| Sticky Grenade | 角色获得投掷黏着手雷的能力，手雷被投出后会黏着在敌人或物体上，一段时间后爆炸。 |
| Sabotage | 扰乱敌人身上的武器造成逆火（Backfire）伤害，入侵机械类敌人或装置，让其一段时间内转而为玩家作战。 |
| Operational Matery | 提高角色获得的声望，狙击时的子弹时间，武器伤害和负重值。 |
| Fitness | 提高角色的护盾或屏障值，还有生命值和近战伤害。 |

## 先锋 Vanguard

正如这个职业的名字，先锋的能力配置在本作当中得到了进一步的强化，围绕着自身独特的异能屏障（Barrier）打造战术，先锋可以成为一个依赖技能来杀敌和填充屏障的强大近战职业，拥有其他职业望尘莫及的强大近身攻击力和极强的机动能力。但作为代价，先锋不得不更多地沐浴在枪林弹雨当中，为了保持能力的高冷却速度，携带过于沉重的武器并不是一个聪明的选择，先锋只可以选择携带轻量化的冲锋枪和手枪，或者只拿着一把霰弹枪轻装上阵。后期在有条件习得同伴技能的情况下，请尽量学会能量吸取（Energy Drain），靠着这个技能，先锋可以在危险情况下迅速从敌人身上吸取护盾来填充自身的屏障，用以迅速恢复战斗力。在能力提升方面，先锋可以考虑是重视生存还是重视近战威力，前者可以让先锋更多地依赖异能在敌人群中横冲直撞，打乱敌人阵势，为队友杀敌创造机会，而后者则可以让先锋成为一个极度致命的近战高手。

**先锋能力一览**

| 能力名称 | 能力效果 |
|---|---|
| Incendiary Ammo | 角色武器射出的子弹获得燃烧效果，能够点燃敌人，有一定概率让敌人陷入惊恐状态。 |
| Cryo Ammo | 角色武器射出的子弹获得冰冻效果，能够让没有护盾或屏障保护的敌人冻结。 |
| Pull | 释放异能拉扯敌人，使其浮空并向角色飞去。 |
| Biotic Charge | 使用异能瞬间跨越任何障碍冲锋到敌人身旁，击飞敌人，造成伤害并填充异能屏障。 |
| Shockwave | 放出一道冲击波，冲撞沿途触碰到的敌人并造成伤害。 |
| Nova | 把异能屏障转化为能量波，对身周所有敌人造成伤害。 |
| Throw | 释放异能投掷敌人，使其浮空并远离角色。 |
| Assault Mastery | 提高角色获得的声望，武器伤害，能力伤害和负重值。 |
| Fitness | 提高角色的护盾或屏障值，还有生命值和近战伤害。 |

## 哨兵 Sentinel

集合了科技能力和异能，哨兵是一位战场上的多面手，在对付不同类型的敌人时都拥有不错的优势，特色技能科技装甲（Tech Armor）让哨兵变得比其他职业更不依赖掩体，在有其他如防御矩阵（Defense Matrix）或防御术（Fortification）这一类能力的支持下，哨兵将会变成一个抗打击能力极强的坦克型战士，再配备上大威力的散弹枪，只要近距离迎着敌人炮火将他们一个个打倒即可。在敌人特别密集的情况下，哨兵也可以选择解除科技装甲，直接使用扭曲（Warp）和投掷（Throw）来打乱敌人的队形，破坏他们的火力网，再一一对付。惟一能够对哨兵造成较大麻烦的，应该是那些有着惊人攻击力，却又不害怕异能和浮空手雷（Lift Grenade）的大体型敌人，这时哨兵可以尝试使用冰爆（Cryo Blast）来减缓敌人的移动速度，或者躲到掩体后，开启科技装甲再使用狙击枪对付敌人，因为有着科技装甲提供的额外防护，就算用狙击枪的瞄准子弹时间不及渗透者长，哨兵还是可以相对从容地瞄准敌人的弱点下手。

**哨兵能力一览**

| 能力名称 | 能力效果 |
|---|---|
| Throw | 释放异能投掷敌人，使其浮空并远离角色。 |
| Warp | 释放异能扭曲敌人身体，造成伤害，阻止生命恢复并削弱护盾与屏障效果。 |
| Lift Grenade | 角色获得投掷浮空手雷的能力，手雷爆炸范围内的敌人会被浮空，失去抵抗能力。 |
| Tech Armor | 一层科技装甲覆盖角色身体，提供额外的防护，但降低能力冷却速度，在被摧毁时产生爆炸，伤害身周的敌人。 |
| Overload | 释放高强度电击，使得敌人护盾过载或因为电击而麻痹。 |
| Cryo Blast | 射出一道科技制造的寒霜，自动追踪锁定的敌人，触及后减缓敌人移动速度并冻结没有护盾的敌人。 |
| Offensive Mastery | 提高角色获得的声望，武器伤害，能力伤害和负重值。 |
| Fitness | 提高角色的护盾或屏障值，还有生命值和近战伤害。 |

## 异能者 Adept

作为使用异能的大师，异能者拥有所有职业当中最为全面的异能能力，攻击手段涵盖了几乎所有方面的需求，加上本作负重系统带来的额外能力能却速度，导致了异能者可以采取一枪不开的战术，仅仅用冷却时间极短的异能便可以击败大多数敌人。如果玩家想要走彻底的异能路线，推荐优先提升扭曲，在直接攻击类能力里，这算是最优秀的一个，不但威力不俗，还附带削弱护甲能力，能够很好地辅助队友杀伤敌人。奇点黑洞（Singularity）在大部分情况下表现理想，但因为后期部分敌人并不惧怕这一技能的浮空效果，表现会有所下降。投掷和拉扯（Pull）两个技能当中，前者可以引发奇点爆炸，后者则可以卸掉克鲁伯斯守护者的盾牌，有针对性地使用会有相当不错的效果。在武器方面，最适合异能者的武器恐怕就是那些足够轻，不会对技能冷却造成负担的武器，轻量化的冲锋枪和重量较低的重型手枪都是不错的选择。




More, GO: 731…9.blog.163.com

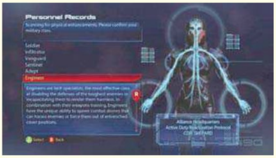
TIPS | 如果玩家懒得喂鱼的，在神堡银行处买个自动喂鱼装置也是可行的，不过那可是要花2万多信用点。

异能者能力一览

| 能力名称 | 能力效果 |
|---|---|
| Warp | 释放异能扭曲敌人身体，造成伤害，阻止生命恢复并削弱护盾与屏障效果。 |
| Throw | 释放异能投掷敌人，使其浮空并远离角色。 |
| Shockwave | 放出一道冲击波，冲撞沿途触碰到的敌人并造成伤害。 |
| Singularity | 释放异能形成的奇点黑洞，让触及的敌人浮空并随着黑洞旋转飞行。 |
| Pull | 释放异能拉扯敌人，使其浮空并向角色飞去。 |
| Cluster Grenade | 角色获得投掷簇群手雷的能力，投掷的手雷会分裂成数个，炸飞敌人并造成伤害。 |
| Biotic Mastery | 提高角色获得的声望，能力伤害和负重值。 |
| Fitness | 提高角色的护盾或屏障值，还有生命值和近战伤害。 |

## 工程师
Engineer

说起工程师，这个职业最大的特色就是能够提供额外火力的战斗球形炮台（Combat Drone），这种能够发动电击攻击敌人，并且可以在战场上自动追击敌人的智能炮台不但可以帮助工程师更快地消灭敌人，本身也能吸引一定程度的火力。对于炮台的使用方式决定了工程师的作战思路，如果是打算将球形炮台作为一个可移动爆炸物般地使用，那就不必提升炮台的护甲，能力方面以过载（Overload）和冰爆或燃烧（Incinerate）为主，尽量快速削弱敌人的护甲，让炮台爆炸时能够造成更直接的伤害。而如果是以炮台生存为主，那可以将更多的强化点投入到岗哨炮塔（Sentry Turret）和扰乱入侵（Sabotage）上，前者可以再增添一个固定的火力点，而后者则可以控制敌人炮塔或机械单位，进一步增添玩家的额外火力源，玩家只需要拿好武器，等待敌人被逼出掩体后轻松射杀掉。走生存路线的球形炮台还是一个对付大型强力敌人的好能力，只要将炮台放到敌人面前，他们往往会将注意力放在炮台上，从而为玩家争取到更多攻击机会。




工程师能力一览

| 能力名称 | 能力效果 |
|---|---|
| Incinerate | 射出一道科技制造的烈焰，自动追踪锁定的敌人，触及后爆炸并燃烧敌人。 |
| Overload | 释放高强度电击，使得敌人护盾过载或因为电击而麻痹。 |
| Cryo Blast | 射出一道科技制造的寒霜，自动追踪锁定的敌人，触及后减缓敌人移动速度并冻结没有护盾的敌人。 |
| Combat Drone | 创造一个战斗球形炮台，能够自行移动并协助角色攻击敌人。 |
| Sabotage | 扰乱敌人身上的武器造成逆火（Backfire）伤害，入侵机械类敌人或装置，让其一段时间内转而为玩家作战。 |
| Sentry Turret | 创造一个小型的固定炮塔，能够自动对其射程范围内的敌人进行攻击。 |
| Tech Mastery | 提高角色获得的声望，能力伤害和负重值。 |
| Fitness | 提高角色的护盾或屏障值，还有生命值和近战伤害。 |

# 系统

## 经验值获取与升级

### 经验值获取

游戏的升级系统仍然是RPG式，玩家的主要经验值来源是完成任务，获取医疗包和阅读游戏中的文档会获得少量的经验值奖励。不过升级所需求的经验值并不多，所以玩家几乎完成每个任务都会升上一两级。注意有部分任务会分段式地提供经验值，玩家如果此前累计的经验值够高，可能会在执行任务途中升级，别忘了立刻打开菜单强化新的能力，提高角色战斗力。



### 升级

每升一级谢帕德和队友都可以获得强化点，可以用于投入到某一项能力当中。注意游戏当中经验值是和所有队友共享的，无论队友何时加入队伍，其等级都会完全和谢帕德持平，玩家无需专门培养队友，但是在选择一位新队友一起作战时一定要记得先对其进行能力强化，因为除非玩家开启了自动升级强化选项，不然队友的强化点都尚未投入到能力当中。



在单机战役中，谢帕德都会拥有八项能力（Powers），里面既包含了主动使用的能力，也有持续产生效果的增益类能力和增强人物本身属性的被动能力，每一项能力都分为六级，将能力提升到相应的级别需要耗费与等级相同的强化点，即将某项能力提升至一级时需要1点强化点，而提升至六级则需要6点强化点。

能力的前三级只有一个升级选项，而后三级则存在着两个分支，玩家只能从两个分支之中选择一个，但不会影响下一级的分支选择，即玩家在强化某个能力时，在第四级选择了上方分支的强化项目的情况下，第五级仍然可以选择下方分支的强化项目，而不会被硬性要求继续选择上方分支的强化项目。尽管在选择分支上没有硬性规定，但一般来说同一条路线的强化项目其加强能力方向会较为一致，玩家最好是在确认了自己的作战风格后才考虑是选择哪一项能力强化。

## 武器与护甲

本作的装备系统比起前作有了一定程度上的变化，基本内容没有太大的改变，但是在一些细节上有新元素的加入，最典型的新要素就是武器系统增添了负重概念和配件，武器分类上，大威力的重武器（Heavy Weapon）不再是可携带武器，只会在特定的关卡中供玩家使用，同时也取消了武器的职业限制，任何职业都可以使用所有五大类武器。护甲方面的变化则要更小一些，只是统一了护甲部位的属性，方便玩家堆砌强化效果，而且本作仍然存在着有特殊效果的一体式护甲。

### 武器

武器在本作当中分为五大类，分别是狙击枪（Sinper Rifle）、突击步枪（Assault Rifle）、冲锋枪（Submachine Gun）、霰弹枪（Shotgun）和重型手枪（Heavy Pistol）。因为每个职业都不再有武器装备限制，本作引入了武器负重概念，玩家虽然能够携带所有五种武器，但增加的负重会严重降低能力的冷却时间，如何取舍要看玩家自己的战术风格而定。武器本身的性能可以通过武器升级（Weapon Upgrades）得到一定程度的提升，不过并不会造成性能上的根本变化，武器升级最高可以达到十级，名字最后的罗马数字便代表了武器目前的等级。下表列出目前游戏中已知的所有枪械，因为枪械本身的属性能够在游戏中查看，本次攻略以简述武器的特点为主，希望能够对玩家挑选武器有所帮助。



武器属性效果一览

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| 重量（Weight） | 影响武器的重量 |
| 弹容量（Capacity） | 影响武器的弹匣容量和可携带弹药数量 |
| 射速（Fire Rate） | 影响武器的射击速度 |
| 伤害（Damage） | 影响武器的威力 |
| 准确度（Accuracy） | 影响武器子弹的偏斜程度 |

More, GO: 7313 blog.163.com

TIPS | EDI是小丑的官配，那些想泡机娘的谢帕德们，放弃吧。

## 1：狙击枪 Sinper Rifle

狙击枪的普遍特点是高精准度，几把反器材狙击枪重量颇高，弹量、连射速度和伤害随型号不同而有所变化。

| 武器名称 | 效果 |
|---|---|
| Black Widow | 反器材狙击枪，半自动连射，连射间隔长，子弹能够穿透薄掩体和护盾，后座力大。 |
| M–13 Raptor | 高射速高弹量的突击步枪式狙击枪，后座力低但威力低。 |
| M–97 Viper | 属性平均的狙击枪，半自动连射，连射间隔长，缺乏亮点。 |
| M–92 Mantis | 后座力中等，威力较高，前期渗透者主力武器。 |
| Javelin | 反器材狙击枪，单发弹匣，瞄准镜为桀斯风格，视点较窄，自带透视效果，能够看到烟雾和掩体后的敌人，射击需蓄力，后座力中等。 |
| M–29 Incisor | 半自动连射，一次射击连发三枚子弹，后座力较高。 |
| M–98 Widow | 反器材狙击枪，单发弹匣，后座力低于Black Widow但弹量也低于Black Widow。 |

## 2：突击步枪 Assault Rifle

突击步枪的普遍特点是弹量较高伤害较低，其他属性因应型号不同而浮动。

| 武器名称 | 效果 |
|---|---|
| M–8 Avenger | 全自动连射，后座力低，容易压住枪口。 |
| Geth Pulse Rifle | 全自动连射，高弹量高弹匣容量，后座力极低，但换弹速度较慢。 |
| Phaeston | 全自动连射，属性平均，换弹速度极快。 |
| M–96 Mattock | 半自动连射，射击精准度较高，后座力极低。 |
| M–55 Argus | 半自动连射，一次射击连发三枚子弹，后座力极高，换弹速度较慢。 |
| M–15 Vindicator | 半自动连射，一次射击连发三枚子弹，后座力低，换弹速度快。 |
| N7 Valkyrie | 半自动连射，一次射击连发两枚子弹，准确度较高。 |
| M–76 Revenant | 全自动连射，后座力高，射速高但准确度极差。 |

## 3：冲锋枪 Submachine Gun

冲锋枪的普遍特点是重量低，弹量高，射速高，其他属性在不同型号间存在一定差异。

| 武器名称 | 效果 |
|---|---|
| M–25 Hornet | 半自动连射，一次射击连发三枚子弹，后座力高，弹量相对较低。 |
| M–4 Shuriken | 半自动连射，一次射击连发六枚子弹，后座力低，弹量中等，重量极低。 |
| M–9 Tenpest | 全自动连射，后座力中等，换弹速度中等。 |
| M–12 Locust | 全自动连射，后座力低，换弹速度快，弹匣容量小。 |

## 4：霰弹枪 Shotgun

霰弹枪的普遍特点是重量与威力高，弹量极低，准确度偏低，换弹速度慢，其他属性依据型号而发生变化。

| 武器名称 | 效果 |
|---|---|
| M–23 Katana | 半自动连射，弹量较多，子弹散布广。 |
| Geth Plasma Shotgun | 半自动连射，弹量较多，可蓄力，耗费两枚弹药，子弹散布中等。 |
| M–11 Wraith | 半自动连射，弹量少，子弹散布中等。 |
| M–27 Scimitar | 全自动连射，间隔长，弹药最多，子弹散布广。 |
| Graal Spike Thrower | 半自动连射，可蓄力，耗费一枚弹药，子弹散布窄，弹量少。 |
| M–22 Eviscerator | 半自动连射，子弹散布广，换弹速度快。 |
| Disciple | 半自动连射，弹量多，子弹散布中等，重量较轻。 |
| M–300 Claymore | 单发弹匣，子弹散布广，弹量少，威力极高， |

## 5：重型手枪 Heavy Pistol

重型手枪的普遍特点是准度中等，类型多变，后座力较小。

| 武器名称 | 效果 |
|---|---|
| M–5 Phalanx | 半自动连射，弹量较多。 |
| Arc Pistol | 半自动连射，可蓄力，耗费三枚弹药，后座力中等。 |
| Scorpion | 半自动连射，子弹为黏着炸弹，有爆炸延迟。 |
| M–3 Predator | 半自动连射，属性平均，换弹速度快。 |
| M–77 Paladin | 半自动连射，威力高，弹量极少，换弹速度慢。 |
| M–6 Carnifex | 半自动连射，威力中等，弹量少，换弹速度慢。 |





## 配件

本作新加入的系统，每一种武器都拥有两个配件槽，玩家需要在五个配件中选择出最适合自己需要的两个配件装备到武器上，提升其性能。配件提供的增益效果是以百分比提升武器某项性能，为了获取最大收益，请千万不要对应武器的弱项来增添配件。五种武器的配件互相不共通，而且和武器一样存在等级概念，不过配件的等级不能靠武器改造提升，只能通过购买或拾取来获得更高级的配件。下面列出每种武器的五个配件的具体效果，每个配件前都会有武器种类的名称，玩家在购买时记得要先确认好配件对应的武器，避免买错。




## 1：狙击枪 Sinper Rifle

| 配件名称 | 效果 |
|---|---|
| Sinper Rifle Concentration Mod | 提高武器伤害，举枪瞄准时获得短暂子弹时间。 |
| Sinper Rifle Spare Thermal Clip | 提高武器弹量和弹匣容量。 |
| Sinper Rifle Extended Barrel | 提高武器伤害。 |
| Sinper Rifle Piercing Mod | 提高子弹穿透力，能够穿透薄掩体并忽略敌人一定比例的装甲（Armor）。 |
| Sinper Rifle Enhanced Scope | 提高武器精准度，并且能够锁定烟雾后的敌人。 |

## 2：突击步枪 Assault Rifle

| 配件名称 | 效果 |
|---|---|
| Assault Rifle Stability Damper | 提高武器稳定性，降低后座力。 |
| Assault Rifle Magazine Upgrade | 提高武器弹量和弹匣容量。 |
| Assault Rifle Piercing Mod | 提高子弹穿透力，能够穿透薄掩体并忽略敌人一定比例的装甲。 |
| Assault Rifle Extended Barrel | 提高武器伤害。 |
| Assault Rifle Precision Scope | 提高武器精准度，并且增添高倍率瞄准镜。 |

## 3：冲锋枪 Submachine Gun

| 配件名称 | 效果 |
|---|---|
| SMG Ultralight Materials | 降低武器重量。 |
| SMG Magazine Upgrade | 提高武器弹量和弹匣容量。 |
| SMG High Caliber Barrel | 提高武器伤害。 |
| SMG Heat Sink | 每次换弹有几率不消耗携带子弹数量。 |
| SMG Scope | 提高武器精准度，并且增添高倍率瞄准镜。 |

## 4：霰弹枪 Shotgun

| 配件名称 | 效果 |
|---|---|
| Shotgun Spare Thermal Clip | 提高武器弹量和弹匣容量。 |
| Shotgun Shredder Mod | 提高子弹穿透力，能够穿透薄掩体并忽略敌人一定比例的装甲。 |
| Shotgun Blade Attachment | 提高装备武器时的近战伤害。 |
| Shotgun High Caliber Barrel | 提高武器伤害。 |
| Shotgun Smart Choke | 降低子弹的散布范围。 |

## 5：重型手枪 Heavy Pistol

| 配件名称 | 效果 |
|---|---|
| Heavy Pistol Melee Stunner | 提高装备武器时的近战伤害。 |
| Heavy Pistol Piercing Mod | 提高子弹穿透力，能够穿透薄掩体并忽略敌人一定比例的装甲。 |
| Heavy Pistol Magazine Upgrade | 提高武器弹量和弹匣容量。 |
| Heavy Pistol High Caliber Barrel | 提高武器伤害。 |
| Heavy Pistol Scope | 提高武器精准度，并且增添高倍率瞄准镜。 |

TIPS | 剧情多许多同伴都可以不死，但是需要特定的攻略方法或不完全遵照楷模/叛逆路线行事，如何取舍全凭玩家自己决定。

### 负重

本作新引入的概念，玩家身上的武器重量会影响玩家的能力冷却速度，最高可以让冷却速度加快 200%，最低则可以让冷却速度减慢 200%，这一效果与任何能力提供的能力冷却时间缩短增益效果叠加或相互抵消。玩家角色可以在基础能力当中提高负重能力最大值，武器重量不超过负重能力时，不会减少能力冷却增益，超过则按照超出的重量数值降低冷却增益的比例。

## 诺曼底号导航

### 第一层 船长室（Captain's Cabin）

玩家可以在这里更换谢帕德的护甲和队友的护甲外观，如果有队友或船上的 NPC 要求私人会面，玩家可以在船长室呼叫队友前来交谈。

### 第二层 战斗信息中心（Combat Information Center）

玩家最常来到的地方，区域中的银河地图可以用于指挥诺曼底号航行，还能够查看私人频道的信件，处于保安区域的通讯室（Vid Comm）和战情室（War Room）一般会有关键剧情 NPC 存在，玩家还可以在战情室查看目前所拥有的战争资产（War Assets）与每个宇宙区域的备战度（Readiness）。

### 第三层 船员甲板（Crew Deck）

另一个比较常用的功能区域，医疗室（Medical）提供了学习额外能力（Bouns Powers）和重置能力（Reassign Powers）的服务，莱阿娜的房间（Liara's Cabin）则提供了利用信息终端（Intel Terminal）获得额外增益的服务。

### 第四层 引擎室（Engineering）

除了前来与女记者戴安娜·阿勒斯（Diana Allers）和工程师亚当斯（Engineer Adams）对话，这层没有其他功能。

### 第五层 升降舱（Shuttle Bay）

这里包含了武器工作台（Weapon Bench），武器升级（Weapon Upgrades），远程交易终端（Procurement Interface）和护甲柜（Armor Locker）。

# 剧情流程攻略

## 序章

在公元 2157 年，人类首次发现，他们并非是宇宙当中惟一的智慧生命体。



三十年后，人类已经是一个由几个宇宙区域组成的泛宇宙世界当中的一员，但所有文明都面临着一个巨大的威胁：收割者，一个每 5 万年便会从黑暗宇宙中出现，收割所有有机生命文明的机械种族。这种循环被称为大收割（Cycle），而就在最近，五万年即将过去，又一个大收割循环即将开启，但是泛宇宙世界各个种族的领导者们却拒绝将这个古老的传说当成事实对待。但却有一位勇敢士兵曾经亲眼见证了传说背后的真相。

而现在，全宇宙的存亡都掌握在他的手上！

### 提示

本剧情流程攻略以无继承前作存档的全新人物所经历的剧情为准，谢帕德的姓名、出身和经历均使用系统默认设定，即姓名为约翰·谢帕德，出身选择地球原住民，经历选择惟一幸存者。阵亡伙伴选择的是凯登（Kaidan），走的声望路线是楷模。注意因为篇幅关系，剧情流程攻略只包含主线流程，但请玩家一定要完成一定数量的支线任务，因为如果战争资产不达标，是无法看到真正的最终结局的。






## Priority: Earth

### 剧情

爆炸的冲击像是一只巨手，把我狠狠地压到背后墙上，顺着椅子滚落到地面，我一时感到天旋地转，回到地球后的时光如同幻影般在脑海掠过。

我把一个质量中继站和整个巴塔利安人占据的星系炸得无影无踪，却无从得知那是否真的延缓了收割者（Reapers）的脚步，但起码在我被召回地球并停职软禁的这段时间里头，我还没有听到任何不好的消息。不过毫无疑问，我们正在浪费宝贵的备战时间。

当詹姆士（James）前来传令时，我正看着窗外一个小孩子在天台上玩耍，在全宇宙奔波了那么久，终于回到自己的故乡，但舒适的床铺和热腾腾的食物却只是令我变得一天比一天焦躁，收割者的威胁正在步步逼近，我却只能站在一堵落地玻璃窗面前晒晒久违的太阳，这简直是一种折磨。

终于，国防委员会（Defense Committee）再次传唤我，甚至派来了我的老上司安德森，但他带给我的消息可不太好，哈克特上将（Admiral Hackett）正在集结军队，因为有大股敌人正在接近地球。

是收割者，我能拿自己性命去担保，这些可怕的敌人已经开始入侵太阳系了！但国防委员会却还等着我去跟他们解释这到底是怎么一回事。这简直是浪费时间，可我现在甚至不再是一个在职军人，如果我不能拿起来枪，那也只能凭着自己一张嘴来战斗了。

说服委员会的不是我，而是一头从天而降的收割者战舰，整个指挥室被炸得四分五裂，我被第二波爆炸像是个沙包般地砸在墙上，要不是安德森不停在呼叫我的名字，我几乎就要晕了过去。在破碎的指挥室窗外，是一副地狱般的景象，大量的收割者正在从天而降，正如在伦敦、纽约、香港甚至全世界的收割者般地粗暴而有效地摧毁着一切事物。



我和安德森对望了一眼，都能看到彼此眼中的恐惧，收割者的入侵速度远超出我们的想象，而如今，我们甚至不清楚是否已经太迟，早已错过了拯救全宇宙的时机。

### 难点提示

逃出地球的任务等于是一般游戏的教学关，没有什么值得一提的艰难战斗，最后被敌人食人魔（Cannibal）围攻时，尽快打空所有弹药，这样可以加速诺曼底号前来支援的速度。

TIPS | 支线任务里头玩家还可以获得雷克耐虫族女王的帮助，喜欢虫子们的玩家千万不要错过。

## Priority: Mars

### 剧情

离开正陷入战火中的地球让我们每一个人都心情沉重，我重新戴上安德森交给我的军用识别牌，那上面似乎还残留着地表的温度。尽管我打算直奔神堡，在寻求到足够的支援后便立刻返回地球，但哈克特上将交给了我一个新任务，我必须先到达火星，调查一处研究普洛仙人资料存储器（Prothean Archives）的基地为何失去了联络，我的老战友缇索妮博士（Dr T'Snoi），也就是阿莎丽人（Asari）莱阿娜（Liara）也正在基地处协助研究。

火星上还没有收割者入侵的迹象，但是一场沙尘暴正在朝着基地席卷而来，如果我们不加快动作，就会被从地面上刮走。基地的情况非常奇怪，一些联盟士兵被暗杀，而在不远处，我们还听到了一阵枪声，在掩体后探出脑袋，我看到了令人惊讶的一幕：克鲁伯斯（Cerberus）的士兵竟然正在处决基地的守卫！



### 难点提示

**1：**火星任务严格来说其实只是一个加强版的教学关卡，玩家要记得多收集地面的武器和基地里头的配件，错过了可就只能花钱去商店买了。

**2：**在遇到被克鲁伯斯士兵追杀的莱阿娜后会有一场指挥同伴战斗的教学，如果不使用莱阿娜的奇点黑洞，敌人会躲在掩体后面不冒头。鉴于阿莎丽人战友的奇点黑洞比异能者职业的同名技能还要好用，CD一到就指挥莱阿娜释放吧。

**3：**之后遇到电梯无法使用的情况，记得用升降梯升起一台黄色的运输飞车，然后攀爬到附近的货柜上跳过去。

**4：**本关惟一的战斗难点在后期通过运输通道到达普洛仙人资料存储器研究室前，敌人数量颇多，包含了普通的克鲁伯斯突击队员（Assault Trooper）、有护盾的小队长（Centurion）和持盾的守护者（Guardian）。不要困守在运输车当中，积极地移动，不然可是会被敌人的破片手雷逼死。

**5：**最后追逐伊娃博士的情节看似紧张，其实完全是按部就班触发的，玩家不可能拦得住她，一路追踪直到触发剧情，此时别放松，等她打倒了艾什莉（Ashley）或凯登后，游戏会进入有子弹时间的射击部分，难度不是很高，建议尽量射击伊娃的头部。

## Priority: Citadel

### 剧情

我们查清楚了火星基地失去联络的真相，也弄明白了克鲁伯斯领袖幻影人（Illusive Man）的打算，他把一个生化机器人伪装成伊娃·柯尔（Eva·Core）博士，送进了基地当作内应，最后还想要窃取普洛仙人留下的武器蓝图。我们阻止了她，但是代价惨重，艾什莉头部受到重创，莱阿娜稳住了她的伤势，但想要救她就必须把她尽快送往神堡。

哈克特上将接收了我们抢回来的蓝图，开始着手建造普洛仙人遗留下的武器，但到底要多强大的武器才能击败已经铺天盖地般入侵银河的收割者？我只盼这份蓝图能为我在向神堡议会（Citadel Council）求援时多提供一点帮助。

艾什莉被送往医院，一段时间没见面，在神堡警卫部门C-Sec供职的老朋友贝利（Bailey）已经从警长（Captain）升任为指挥官（Commander）了，他传达了议会要求接见我的指示，顺便抱怨了一下自己工作的烦人之处，但却把自己最大的烦恼藏在了心里，事实上，几乎每一个身处神堡的人类恐怕都在为我们母星的境况而担心。



跟议会的面谈并不顺利，收割者攻击的并不只有地球，每一个种族的母星系都陷入了战火，他们无法将战力都投入到地球上，然后期盼着能够以此获胜，而普洛仙人的蓝图也没能打动他们——正如我所担心的，一个还在纸上谈兵阶段的武器要如何击败那些已经实实在在威胁着我们的收割者？

但我们并非一无所获，特锐人议员（Turian Councilor）不但恢复了我的神堡特遣精英（Citadel Spectre）身分，还提出了一个交易条件，只要我愿意前往他们已经陷落的主星派拉文（Palaven），在其最大的月亮上救出他们的"战争领袖"（War Summit），也就是特锐人中地位最高的战团长（Primarch），那就有很高的机会获得特锐人的帮助。

我讨厌这个方法，放着自己母星不去拯救却为别人而战让我感到自己正在背叛自己的使命。但这是获得帮助的惟一方法，前往医院探望已经没有生命危险但仍然昏迷不醒的艾什莉后，我踏上了诺曼底号，开始前往派拉文。

### 难点提示

一个纯粹的剧情任务，没有战斗部分，玩家能够探访的区域也只有神堡大使馆区（Citadel Embassies）、韦尔塔纪念医院（Huerta Memorial Hospital）和诺曼底号停泊处：D24码头。前往这三个区域倾听一下NPC对话，在商店处购买自己所需的物品就可以离开了。

## Priority: Palaven

### 剧情

在到达派拉文所在的星系前，我作了一个梦，那个曾经在地球上遇见过的小男孩出现在我面前，我不停地想要追上他，拯救他，最后却只能看着他在火焰中燃烧，正如同在地球上那样。醒来后，我碰上的事情也算不上多让人高兴，莱阿娜已经完全恢复了普洛仙人武器的蓝图，但是想要建造如此巨大的设备，没有神堡的帮助是完全不可能做到的，而在我救下特锐人的战争领袖之前，这一切无从谈起。幸好，联盟为我新安排的通信专家萨曼莎·特雷诺（Specialist Samantha·Traynor）是位聪明的女孩，她把诺曼底号在我被停职时打理得井井有条，而我支援特锐人的决定也得到了哈克特上将的支持，他命令我必须不惜一切代价让普洛仙人的武器得以建造。

但我们的行动第一步就受到了挫折，当我们越过特锐人舰队和收割者战舰之间庞大的火力网，降落在最大的月球曼尼（Menae）上时，却从当地的战斗指挥官口中听到了噩耗，战争领袖已经和他的战舰一起被收割者击落了！

幸好莱阿娜提醒了我，特锐人的社会等级森严，任何职位的人物都能够立刻在社会当中找到等级合适的后继者，但这个讯息只能靠派拉文的指挥部来查清楚，而曼尼上的通讯站则被一群傀儡（Husk）干扰而无法运作。



又该是我出手的时候了。

More, GO. 731 9.blog.163.com



TIPS | N7系列支线任务所使用的地图其实就是网战地图，先打单机战役的玩家可以借机熟悉一下地图构造。

### 难点提示

**1：**本关玩家会碰见由特锐人转化而成的收割者傀儡：掠夺者（Marauder）和巨兽（Brute），前者是保持了类似特锐人外貌的类人型傀儡，身上带有护盾，AI智能较高，不但会利用掩体和玩家交战，还可以强化其他低级傀儡的能力；后者是体型完全异化的怪物型傀儡，没有远程攻击手段，但近战威力极高，而且懂得高速冲锋。巨兽的头部位置较低，玩家瞄准时可能会有点儿不习惯，这种怪物没有生命值，只有装甲值，相当耐打，玩家需要使用侧移来和其周旋，直线后退很容易会诱发它使用冲锋，此时最好立刻找个掩体卡位，躲开它的追击。

**2：**途中诺曼底号出现问题，莱阿娜会回援，而同样身处月球的老战友盖拉斯（Garrus）会顶替她的位置登场，两人能力和擅长使用的武器差别很大，玩家需要做好心理准备适应一下。同时，如果玩家选择的是角色扮演体验方式，记得要为盖拉斯分配强化点提升能力。

**3：**本作的炮台并不特别好用，不瞄准时精度太低，但瞄准时移动速度太慢，而且炮台本身的弹匣容量不高，一阵连射便会需要冷却，所以与其按死扳机一通狂扫，倒不如有针对性地瞄准射击。

**4：**最后阶段玩家会面临两头巨兽的围攻，他们有可能会秒杀队友，可以采取引开一头，然后命令队友全力攻击另一头，而且尽量要多使用能力速杀。战斗期间会有几个掠夺者干扰，能够甩开巨兽的情况下，优先处理掉它们。

## Priority: Sur'Kesh

### 剧情



尽管曼尼上的战况一团糟，但能够重新遇见老朋友盖拉斯实在令人高兴。我们成功地救出了维图斯将军（General Victus），并让他继任了战团长。但是他拒绝就此让自己的母星陷落，所以如果我想要获得特锐人舰队的帮助，就必须先帮助派拉文解围。这是个远超出我想像的要求，但维图斯还是为我指明了方向，如果我们想要赢得对抗收割者的战争，就必须要获得克罗根人（Krogan）的力量。而因为基因噬体（Genophage）的关系，克罗根人和特锐人还有赛拉叡人的关系一直相当紧张，想要在一瞬间便消弭这古老的仇恨简直是不可能的任务。

但我必须要去尝试，哪怕可能性只有万分之一。

尽管我尽力想要说服阿莎丽议员支持我们的行动，但最后还是没有成功，这时候，诺曼底号的人工智能EDI似乎出现了问题，飞船的灯光时明时暗，带着两个船员，我火速赶往医务室内部的AI核心处，里头似乎着火了，浓烟滚滚，而当那个人影在烟雾中出现时，我被吓了一跳，伊娃博士——或者说是那个伪装成她的克鲁伯斯生化机器人复活了？

幸好，事情并没有那么糟糕，甚至可以说是一件好事，在提取这具身体内部的资料时，EDI似乎找到了控制这具身体的方法，所以现在我们的随船人工智能拥有了一副除了飞船以外的仿人类身躯，她甚至可以帮我一起进行地面作战任务，考虑到此前伊娃展现出的身手，EDI的战斗表现令人期待。

外交船舰（Diplomatic Ship）上的对话火药味颇重，塞拉叡人的代表妲拉翠丝（Dalatrass）和克罗根人的代表韦弗（Wreav）刚碰面就是一番唇枪舌剑，要不是这船舰禁止携带枪械，恐怕他们已经在会议室里交起火来。相比起来，维图斯的表现令我刮目相看，他一眼就看穿了韦弗既然愿意前来参加会议，肯定不会只是为了来吵架，便单刀直入地询问他到底想要什么。

克罗根人想要什么？自然是治愈基因噬体，妲拉翠丝断然拒绝，在韦弗与她陷入新一轮争吵时，维图斯再度发话了，哪怕要治愈基因噬体也需要多年的研究，两人的争吵毫无意义。

但韦弗显然有备而来，他很清楚一位名叫米伦（Maelon）的塞拉叡人进行了治愈基因噬体的研究，而且已经有了成效，但是塞拉叡人政府得知了此时，迅速逮捕了米伦并把他关押！从妲拉翠丝强烈的反应看来，此事恐怕是真的。而且被关在监狱里的，还包括那些获得了基因噬体免疫能力的克罗根人女性。

我不得不尽力说服妲拉翠丝交出这些女性克罗根人，在维图斯的协助施压下，塞拉叡人终于松口了。这些女性克罗根人被关在了一个位于舒尔克什（Sur'Kesh）星球的特别勤务组（STG）的基地当中，事情刻不容缓，带上韦弗，我指挥着诺曼底号立刻向着舒尔克什飞去。

在那里，迎接我们的除了基地的士兵，还有尾随我们而至的克鲁伯斯士兵！

### 难点提示

**1：**本关玩家会遇到克鲁伯斯工程战士（Combat Engineer），这些有护盾防身的士兵战斗力不值一提，但是设置的炮台火力极强，如果有条件一定要阻止他们设置炮台，或者直接用能力控制炮台为我方所用，一旦炮台被设置好，要集中火力先摧毁。

**2：**莫丁与女性克罗根人所在的运输电梯一路会经过几个检查点，在消灭出现的敌人后要立刻和莫丁配合通过检查点，不然会任务失败。

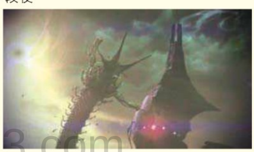
**3：**最后玩家会遇到阿特拉斯机甲（Atlas），对方的飞弹对于谢帕德和同伴来说都非常致命，不过因为场景存在高低差，而且通道狭窄，机甲一般只会发动远程攻击，建议派队友对付出现的其它克鲁伯斯士兵，玩家自己操纵谢帕德和机甲周旋，重点攻击驾驶室玻璃，只要能打破玻璃杀死驾驶员，机甲就毫无威胁可言了。

## Priority: Tuchanka

### 剧情

成功救下了女性克罗根人，更艰巨的任务却在等待着我们，老朋友莫丁作为基因噬体的创造者，制作相应的治愈疫苗自然不成问题，但我们又该如何在克罗根人的母星上释放这种疫苗？比起这个令人烦恼的问题，哈克特上将带来的消息似乎更令人高兴，联盟已经开始着手制作普洛仙人武器，并且把这个工程命名为“坩埚计划”（Project Crucible）。尽管渺茫，但我们似乎真的有了一丝的希望。

在等待疫苗研制的同时，我按照维图斯将军的委托救下了他儿子领导的特锐人小队，他们悄悄前往已经遭到收割者入侵的克罗根人母星图昌卡（Tuchanka），想要拆除一个曾经被放置在克罗根人母星上，以作为最终手段使用的炸弹。我帮助这个年轻的特锐人达成了他的目标，但是为了让炸弹彻底被清除，这位特锐人最后献出了自己的生命。



尽管勇敢的战士们一再陨落，我们的计划仍然需要继续进行，想要释放莫丁研制成功的疫苗，我们必须想办法到达图昌卡的古塔（Shroud Tower），但糟糕的是，塔附近已经被一头收割者的地面兵器“毁灭者”（Destroyer）看守着，这个巨大的机械怪物会摧毁任何敢靠近古塔的生物。按照我们商量的作战计划，特锐人的空军将会和克罗根人的地面部队同时发动进攻，试图用密集的火力战胜敌人。

可是，当我与韦弗、莫丁还有被取名为“夏娃”（Eve）的女性克罗根人前往古塔时，克罗根人的车队遇到了麻烦，道路因为收割者的入侵被摧毁，车辆无法与特锐人的战机一同赶往战场！缺乏了地面支援，特锐人的空军会有被全灭的危险！

More, GO: 73139.blog.163.com

**TIPS** | 巨兽懂得跨越掩体，别以为躲在封闭掩体后就可以卡死这种强大怪物。

## 难点提示

**1：**在拯救维图斯将军儿子的任务当中，玩家会有机会面对“报丧鸟”（Harvester）这种超大型的敌人，幸好它们不会靠近玩家，只会停留在远处成为一个大威力炮台，在掩体后躲好，对准它们的脑袋集中火力攻击吧。

**2：**前去古塔路上玩家会操纵谢帕德误入克罗根人古遗址，里头环境黑暗，记得多多观察，避免漏掉可以搜刮的物品。

**3：**古塔任务中玩家会遇到新敌人，由雷克耐（Rachni）虫族改造成的傀儡“破坏者”（Ravager），这种怪物会放出小型的虫子骚扰玩家，本身则类似于一个移动炮台，会放出高威力的三连射激光，被全数命中可是会有生命危险。这些敌人攻击间隔比较明显，躲开攻击空档再反击磨掉它们的装甲或直接用掩体靠近然后用近战攻击对付都是可行的。

**4：**最后到达古塔的阶段，玩家需要敲响两个鼓来召唤巨型沙漠虫卡罗斯（Kalros），这里场景中会出现大量的巨兽，玩家根本不可能完全战胜它们，所以让队友拖住这些怪物，尽快敲响鼓触发剧情就可以安全过关。

# Priority: Citadel 2

## 剧情

莫丁牺牲了自己，在古塔爆炸前释放了基因噬体的疫苗，也为我们换来了克罗根人的全力协助。没有时间去哀悼这位老战友，我不得不马不停蹄地赶回神堡，因为刚刚伤愈的艾什莉竟然要被选为神堡特遣精英！但在诺曼底号抵港时，小丑（Joker）发现情况不太正常，联盟的接线员并没有回应他的入港请求，就连在最忙的情况下，神堡的调配中心也会有后备人员提供额外的服务，不可能连一点儿回应都没有。

将频道切换到紧急广播后，我们听到了贝利指挥官熟悉的声音，但带来的却是彻底的坏消息，神堡遭到了突然袭击，克鲁伯斯的士兵已经控制了港口！

既然诺曼底号已经无法停泊，我们便立刻乘着飞车赶往C-Sec总部，克鲁伯斯的士兵已经攻进了总部大门，不等飞车（Shuttle）停稳，我推开舱门，立刻投入了战斗！

## 难点提示

**1：**从本关开始，玩家会遇到一些被锁起来的开关，此时记得要按照提示举枪瞄准，打坏开关外壳的锁，然后才能启动开关。

**2：**在玩家的飞车被冷凯（Kai,Leng）破坏并坠落后，玩家会遇到新型的克鲁伯斯敌人复仇女神（Nemesis）和幻影武者（Phantom），前者是防护能力破强的狙击手，单发射击威力极高；后者是配有光学迷彩斗篷和异能屏障的强力近战单位，玩家角色护盾被击破后再遭受到幻影武者攻击会遭到秒杀。对付前者的方法是先下手为强或者使用过载等控制手段，对付后者，其实比起打头，击碎她们的武器能够更快地降低幻影武者带来的威胁。

**3：**电梯部分的流程需要玩家快速击破对手电梯的电源，因为空间很暗，载有敌人的电梯出现的位置变化很多，所以一定要留心观察，而且优先处理掉那些落在我方身处电梯上的敌人。



# Priority: Geth Dreadnought

## 剧情



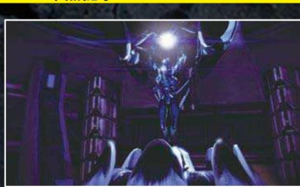
直到危机解除后，我还是难以相信克鲁伯斯为了入侵神堡而找到的内应竟然是我们的神堡议会议员唐奈·尤迪纳（Donnel·Udina），他如此迫切地想要把艾什莉晋升为特遣精英，竟然是为了将她当成是自己的棋子。幸好在最后关头，艾什莉选择了相信我，亲自开枪杀死唐奈，救下了阿莎丽议员。但塞拉叡人议员就没那么幸运，她不但被克鲁伯斯的特工冷凯杀死，还差点成了陷害我的工具。

随着唐奈死去和克鲁伯斯的撤退，神堡危机解除，但我更高兴于艾什莉的回归，在这个如此黑暗的时刻，能让身边多一个值得信赖的伙伴已经是我能够期盼到最好的事情。不过惊喜还在后头，我们再一次联系上了安德森，这位第一次接触战争时期的英雄还在继续着自己的传奇，他领导着地球上的残余军力与收割者不断对抗，尽管战役已经变成了游击战，但人类军队仍然没有被摧毁。

他与哈克特将军建议我尝试联络奎利人（Quarian）的流浪舰队，他们掌握的技术可能对建造普洛仙人的武器大有帮助。但当我到达流浪船队，却发现了一个疯狂的事实，奎利人竟然正在反攻桀斯（Geth），夺回他们的母星。为了拉拢我提供帮助，他们甚至不惜让已经被流放的泰丽（Tali）加入到了这场战争当中。但是当他们把桀斯逼到了母星附近时，一艘桀斯的无畏战舰（Dreadnought）开始播送属于收割者的控制讯号，桀斯的战斗力突然增强，让奎利人们的进攻遭到了阻碍。

为了让他们的船队能够安全地度过这场战斗，我自愿为他们提供帮助，诺曼底号拥有隐秘飞行模式，能够躲过无畏战舰的侦测，不引发它那强大的火力，此时我只需要带同队友潜入船内关闭讯号，便可以让桀斯一定程度上摆脱收割者的控制，从而减轻奎利人船队的压力。

## 难点提示



**1：**本关的敌人是桀斯，有几个型号，不过大部分都在前作当中有过登场，一般的桀斯并不难对付，能够使用光学迷彩斗篷隐身的猎手（Hunter）则比较麻烦，需要多利用过载打消它的隐身效果。能够发射大威力火箭炮的火箭射手（Rocket Trooper）攻击威力高，但攻击频率非常低，单个不足以构成威胁，复数出现时最好优先解决掉。

**2：**关卡流程当中，玩家会需要经过无畏战舰的电磁炮管道，此时场景中会定时有一股电磁波涌过，桀斯不受影响，但是谢帕德一旦被电磁波击中，护盾会立刻被破坏，需要躲在掩体后方，等电磁波过去后再行动。

**3：**遇到电梯坠落的情节时不需慌张，留给玩家操纵谢帕德跳去队友处的时间还是很充裕的，辨认好方向再跳。

**4：**在触发一个开关，救下桀斯集体意志的代言人（Geth VI），也就是前作的战友之一勒居恩（Legion）后会有一场连续击退几波桀斯的战斗，如果玩家有配备狙击枪，大可以留在开关处，一个个狙掉远方的敌人，此处易守难攻，不怕被前后夹攻。

**TIPS** | 许多任务关卡当中玩家都会遇到一些散落地面的文件，就算不读也可以打开一下，有经验值附送。

## Priority:Rannoch

### 剧情

我救下的桀斯集体意志代言人透露了关于桀斯状况的最新情报，虽然无畏战舰上的广播被取消，但是收割者还在桀斯的地面基地当中安置了一个讯号源，如果想要解放其他桀斯，那就必须前往这个基地。但这并不是最令人惊讶的地方，代言人还向我揭示了一个事实，在收割者控制桀斯之前，他们的集体意志基本上还是程序般地公式化，大多数桀斯并没有一般意义上的自由意志，只是一个集体意识操纵的机械躯体。但收割者在控制桀斯的同时，也把无机生命体的思维特征注入到了桀斯们的身体当中，加强了他们的程序的自主程度，这也就是为什么在收割者的控制下桀斯们拥有更为强大的战斗力，而如果我摧毁了收割者，便是等于把桀斯们重新变回以前的模样，某种程度上，我“谋杀”了它们。

但现在并不是顾虑这种生存概念的时候，带上队友，我们立刻朝着奎利人的母星兰诺茨（Rannoch）上的基地飞去，而在那里等待着我们的，将是一个“巨大”的秘密。

### 难点提示

**1：**基地的敌人类型仍然是桀斯，战斗方面没有太大的难点，直到玩家轰炸收割者的讯号源，并发现那竟然是一头毁灭者后，本关卡才迎来了高潮。在乘坐坦克时其实是否向毁灭者发动机关炮都无所谓，因为并不会对毁灭者造成实质性伤害，玩家可以直接静待剧情过后进入真正战斗阶段。

**2：**和毁灭者的正面交锋并不难，但是容错率极低，谢帕德一碰到激光就会被秒杀，所以一定要优先躲避激光，再用武器引导船舰炮火轰击毁灭者。注意其实引导炮火的三线定位是可以累积的，玩家不需要怕不引导的时候定位会重置，所以战术就是躲激光，趁着空隙举枪定位，再躲激光，再定位。随着毁灭者离谢帕德越来越近，激光的追踪功能越来越强，空隙越变越小，一定要稳打稳胜，千万不能拼，避免功亏一篑。

## Priority: Thessia

### 剧情

尽管击败了收割者，桀斯和奎利人的冲突却以悲剧收场，我出于对生命的尊重，允许桀斯代言人上传了学习自收割者的数据代码，赋予了桀斯不受收割者操纵的自由思维，让他们成为了真正的独立生命体，然而奎利人却不愿意放弃进攻的机会，最终敌不过获得自主意识的桀斯，整个流浪船队被摧毁，但最令我悲伤的，是泰丽无法接受这个事实，竟然在我面前跳崖自杀了！

带着一份永远无法释怀的愧疚，我仍然不得不与阿莎丽人议员进行沟通，她听说了普洛仙人武器的事情，也知道这个武器并不完整，需要一个触媒（Catalyst）才能真正产生作用，而这个触媒到底是什么，目前还没人知道。在阿莎丽人的母星费思雅（Thessia），隐藏着一件神秘的远古遗物（Artifact），或许能够帮助我们找到触媒。

我对于阿莎丽人事到如今才公布一项隐藏的秘密感到不解，她们眼中的力量平衡难道就真的如此重要，要不是收割者的到来打破了宇宙间的平衡，恐怕这项秘密还是会被阿莎丽人继续保守着。事不容迟，我指挥着诺曼底号，立刻朝着已经遭到了收割者围攻的费思雅赶去。



### 难点提示

**1：**在前往藏有远古遗物的神庙路上，玩家会遭到大量的收割者围攻，一定要找好掩体，避免自己四面受敌。敌人的类型非常丰富，基本上涵盖了玩家之前碰到过的所有类型的傀儡，包括了两只报丧鸟，一定要准备好大威力的能力或反器材狙击枪，用以消灭强大的敌人。

**2：**在确认神庙当中隐藏着一个普洛仙人的信标（Beacon）后，玩家需要触碰四个古遗物来让远古遗物暴露出真面目：一个普洛仙人遗留下的智能程序（Prothean VI）。

**3：**和冷凯一战的规律就是打空冷凯的护盾——对方召唤身后战机提供火力支援，然后开启力场恢复护盾——护盾恢复后再次进攻。玩家的对应策略是先和冷凯周旋耗空他的护盾，然后在掩体后躲好，避免被战机的机关炮扫倒，此时不需要发功攻击，在力场内的冷凯是无敌的，等他消除力场后再下手，如此反复几次，就可以进入剧情了。

## Priority: Horizon

### 剧情

费思雅上的行动恐怕是我遭遇到最大的失败，冷凯不但差点杀死了我，还成功地抢走了普洛仙人的智能程序，留下我眼睁睁地看着阿莎丽人的母星在收割者的进攻下逐渐陷落。莱阿娜深受打击，要是她还是那个有点羞涩的普洛仙文明研究者，这个残酷的事实恐怕会将她击垮，幸好作为现任的影子经纪人（Shadow Broker），她已经变得足够坚强，让我得以把注意力放在了克鲁伯斯身上。幻影人的多番阻挠已经耗尽了我的耐心，现在，轮到我主动出击了！



我的新通信专家为我带来了好消息，她追踪着冷凯留下的讯号，确认了他行踪被屏蔽前最后出现的地方是她的故乡星球赫莱森（Horizon），带着满腔的怒火，我要紧紧咬住这条线索，势要揪出幻影人所有不可告人的秘密。

### 难点提示

**1：**本关敌人主要是克鲁伯斯的士兵，同样是之前碰到过的各种类型的大集合，不过玩家还会碰到一些克鲁伯斯自产的人类傀儡，和收割者产的没什么分别。关卡最大的难点其实不是克鲁伯斯士兵本身，而是护盾填充器，这些装置会一刻不停地补充附近所有目标身上的护盾，对于靠密集攻击消灭敌人的职业来说很烦人，需要优先消灭，而如果玩家是能够凭着爆头秒掉敌人的渗透者，那留着填充器给自己和队友提供额外援助也是不错的选择。

**2：**通过电梯来到克鲁伯斯的塔楼中时玩家会碰上巨兽，因为场地较为狭窄，要积极地移动才不容易被巨兽逮住。

**3：**敌人中开始出现由阿莎丽人改造而来的傀儡女妖（Benshee）时一定要小心，这种傀儡可是说是众多傀儡中最为危险的一种，不但抗打击能力极强，而且能够瞬移和发射异能光球，还有制造大范围的异能爆炸，对付她没有太多好用的策略，保持距离针对头部弱点猛攻，看准时机翻滚躲开异能光球，剩下的就看玩家角色的火力够不够猛了。

## Priority: Cerberus Headquarters

### 剧情

一直在试图保护她妹妹的米兰达终于亲手制裁了自己那邪恶的父亲亨利·罗森博士（Henry·Lawson），这个疯狂的男人竟然协助幻影人欺骗那些被收割者摧毁故乡而无家可归的难民前来赫莱森，然后把他们充当试验品，研究如何控制收割者的傀儡，并最终控制收割者的方法。这个疯狂的计划竟然还取得了成果，甚至引来了收割者注意，他们攻陷了赫莱森，想要摧毁这种技术，但是却被先到一步的冷凯夺走。

我还是比这个邪恶的刺客慢

More, GO: 73139.blog.163.com

TIPS | 场景中的医药包补给并不是只补给玩家一个医药包，而是补至最大上限，所以最好用光了急救包再去补充。

了一步，他在走之前重创了米兰达，这位聪明的女子却也借机在他身上留下了追踪器，让我有了找到克鲁伯斯基地位置的机会。在我保证照顾她的妹妹后，这位曾经与我一同作战的老战友渐渐地失去了生机，抱着她冰凉的躯体，我胸腔中燃起的却是熊熊怒火。



无论幻影人的目标有多伟大，这种疯狂的行径早已让他偏离了目标，如今，终于轮到他来付出代价了！接着哈克特上将的帮助，我在联盟军队向克鲁伯斯基地发动进攻时，乘搭着飞车，直接冲进了基地内部！

### 难点提示

**1：** 本战的敌人里头除了常见的克鲁伯斯士兵，还有阿特拉斯机甲登场，不过玩家此时的等级和装备应该已经足以轻松对付这种大型敌人，注意开头的码头场景两侧有无人乘坐的机甲，玩家需要做的不是自己乘坐，而是防止敌人前去乘坐，避免强敌变多。

**2：** 在成功将无人机转向后，可以到其右后方按开关，无人机会撞进基地内部，犁出一条通道来。

**3：** 最后和冷凯一战算是游戏中最为困难的战斗之一，场景非常小，玩家只能用冷凯的力场炸出的壕沟作为掩体和他对抗，而他的近身攻击力非常高，多中两招就会被秒杀。战斗分为四个阶段，但内容差不多，都是冷凯用力场炸碎一片地面，创造出新的掩体，然后自行恢复护盾，此时会有克鲁伯斯士兵刷新来骚扰玩家，随着阶段越往后，出现的士兵便越强，如此直到第四阶段，冷凯护盾被打空后也不会开启力场恢复，这时只要打倒包含他在内的所有敌人便可以取得胜利。

## Priority: Earth

### 剧情



夺回了普洛仙人的智能程序，我们终于知道了触媒是什么，那就是神堡！谁能想到由收割者建造的神堡竟然是用以毁灭他们的装置。但知道这个消息的除了我还有幻影人，而他的疯狂已经超出了我的想象，为了不让我们消灭他打算控制的收割者，他竟然把神堡的秘密和所在位置发送到了收割者手上，于是，作为神堡的建造者，收割者一瞬间便夺取了神堡的控制权，然后把这个神秘的建筑移动到了地球上方！

神堡的五条外壁闭合起来，形成了一个封闭的圆锥，我们无法从外部进入，但是安德森发现收割者正在用各种有机生命的尸体作为原料，想要把神堡转化为一个巨大的无机生命体，而他们是通过设立在地球上的传送点（Beam）将尸体或活生生的有机生命体传送到神堡当中。我们将要通过这个传送点进入神堡内部，再寻找解决神堡困局的方案。

终于，我为地球召集而来的盟军们齐聚在一起，朝着地球进军，特锐人，阿莎丽人，塞拉叡人，克罗根人，桀斯还有联盟的舰队和数不清的盟军浩浩荡荡地进入了太阳系，朝着占据地球的收割者们发起了进攻。诺曼底号在放出了我所乘坐的飞车后也加入了战局，然而能够决定胜负的战场，是在地面上。

在漫天的炮火当中，我降落到了如同废墟般的伦敦当中，等待着我的，是杀之不尽的收割者傀儡！但在今天，我势要夺回地球！

### 难点提示

**1：** 最终关的敌人自然是大量的傀儡，各种类型应有尽有，配合出现时能够对玩家造成很大的威胁，选定好需要优先消灭的目标逐一击破，不然就有可能会团灭。

**2：** 在消灭毁灭者变成的防空炮时，地面上有火箭炮可以拾取，玩家要瞄准毁灭者发炮时张开眼睛的一瞬间把炮弹射进去才能消灭它。

**3：** 之后的战斗都不太难，直到玩家到达有飞弹车的区域，这里将是游戏中最困难也最漫长的战斗发生的地点，大量的巨兽和女妖会向着玩家袭来，困守一处是行不通的，玩家需要在场景中灵活的移动，房屋里头和外面街道都有弹药补给，甚至还有重武器可供拾取，充分利用好，急救包也不要省，能用就用，保证自己存活。注意战斗分为两个阶段，前两枚飞弹发射失败后才是战斗的最终阶段。



**4：** 集体向传送点冲锋的情节很燃，玩家实际上不需要躲避激光，一路直冲即可，到了相应的区域就会触发剧情。

**5：** 最后，谢帕德进入传送点之前，会有一场类似《COD》的子弹时间射击桥段，敌人分别是三个傀儡和一个掠夺者，三个傀儡比较好对付，玩家只需要保证子弹击中傀儡的身体，两三枪便可以放倒一个，而掠夺者则很难对付，在其开枪射中谢帕德手臂后，玩家要立刻举枪射击其头部，让其出现硬直，不然对方很快就会开下一枪秒杀谢帕德。

## 尾声

筋疲力尽，视线模糊，我明白了收割者的存在意义，也懂得了普洛仙人武器的真正用途，然而放在我面前的却是三种选择，我能够如同幻影人所期盼的操纵收割者，又或者如同安德森期望地毁灭它们。而第三种路线，则意味着有机生命和无机生命的融合与新进化。

闭上眼睛，我审视着自己的内心，然后下了最终的决定……

# 网战模式简介

网战模式是本作新加入的系统，对应的背景是各种族于几个宇宙战区当中抵御克鲁伯斯、桀斯或收割者的进攻，游戏支持最多四位玩家联机作战，升级、负重系统、枪械配件和能力等系统仍然存在，还加入了道具系统，下面让我们来看看这个新模式要怎么玩。

## 创建人物

和单机模式一样，网战模式也需要玩家创建一个属于自己的角色，不过因为玩家扮演的只是一般精英士兵而不是谢帕德，所以尽管可以选择的职业还是六个，但是每个职业的能力被削减成了三个，分别对应游戏中默认的三个能力按键。除此以外，人物创建系统还有以下特点：玩家除了人类外还能选择其他种族，不同种族同一职业的角色能力配置、近战攻击招式和翻滚的动作都有所分别；除人类外，其他种族需要购买装备箱（Pack）开出相应卡片后解锁；玩家能够自定义角色的盔甲颜色，但不能更改护甲。

因为网战模式最大的等级上限是 20 级，而且玩家可以通过提拔 20 级的角色获得额外奖励，所以实际上玩家在网战过程中可以创建多个角色来体验不同职业和不同能力配置的特点，无需像单机般只能一直使用一个职业打通关。



TIPS | 对这次的新信息专家萨曼莎有兴趣？不好意思各位男谢帕德们，这妹子是个百合。

## 升级和能力

正如前文所说，网战部分的等级最高只有20级，而且升级的速度非常快，连最简单的青铜（Bronze）难度只要成功熬过11波敌人的进攻就可以获得几万的经验值，角色等级刷一声就上去了。升级后，角色和单机战役一样会得到强化点，能够投入到总共五项能力当中。其中角色后两项能力固定为职业对应被动能力和基础训练，效果和单机模式类似，但是不存在狙击枪的瞄准子弹时间之类的特殊效果，前三者则是游戏中该职业能够使用的能力中的某三种，具体是哪三种视角色的种族而定，但不会是弹药增益能力和持续性增益能力，只会是攻击性的能力或是短暂增益性的能力。除此之外，能力强化的规则和能力强化分支要素和单机模式没有分别，但因为角色只能达到20级，能够提供分配的强化点数量有限，所以玩家最好有针对性选择自己的主打能力，又或者走全面发展但能力不突出的路线。

## 武器、配件与负重

这一部分的更改没有能力部分大，武器的获得同样是靠花费战斗中赚取的信用点购买的装备箱开出，而且也存在等级，但是玩家不能改造武器，所以想要获得强力武器有一定的运气成分。武器的种类分别还有装备时的负重设定仍然存在，但是因为在网战模式中不存在暂停游戏的快捷菜单，所以每个角色限带两把武器。武器仍然能够装备两个配件，不过部分如提供瞄准子弹时间之类不符合网战特点的配件被删除。负重系统则是原汁原味地移植到了网战当中，所以看到那些只拿一把枪出战的队友请不必惊讶，他们很有可能是打算走能力主攻路线。

## 道具与增强配件

这两个内容是网战特有的，不过其中增强配件只是把一些增益能力改成了消耗性配件后供玩家使用，而道具则是整合了重武器和急救包的概念后增添的系统。每次购买装备箱玩家都有机会获得一定数量的道具和增强配件，两者都是消耗性的，用一个少一个，玩家最好要看准合适的时机再使用。道具的使用快捷键便是四个方向键，↑是重武器火箭筒，需要蓄力发射；←是弹药补给，使用后立刻补满弹药携带量；→是瞬间填充满护盾；↓是急救包，可以让玩家自己不依靠队友救援原地复活，也可以救活那些已经不能用正常救援方式救活的队友。道具只能在战斗中使用，而增强配件则是在战斗前使用，玩家装备对应的增强配件后便会获得相应的能力，但只限于一场战斗，效果包括了特殊弹药和护盾增强等类似单机模式中持续增益能力的效果。



## 经验值和信用点

这两者都需要在联机关卡当中赚取，玩家成功挺过敌人11波进攻后进入关卡结算画面便可以获得相应的信用点和经验值，而就算玩家挑战失败，也会获得相应的信用点和经验值。但是如果玩家在联机途中不幸掉线，则无法获得经验值和信用点。因为EA服务器的表现一向不稳定，经常说挂就挂，所以遇到掉线情况的玩家们最好保持淡定，想办法换一个好一点的网，或者换个服务器没那么繁忙的时段再去战个痛快。

More, GO: 7313

# 质量效应3 成就/奖杯列表

| 成就/奖杯名称 | 点数/品质 | 条件 |
|---|---|---|
| N7 Elite | 白金 | 获得本奖杯外所有奖杯。 |
| Driven | 5/铜 | 完成主线任务Priority: Earth。 |
| Bringer of War | 10/铜 | 完成主线任务Priority: Mars。 |
| Mobilizer | 15/铜 | 完成主线任务Priority: Palaven。 |
| World Shaker | 15/铜 | 完成主线任务Priority: Sur'Kesh。 |
| Pathfinder | 15/铜 | 完成主线任务Priority: Tuchanka。 |
| Tunnel Rat | 15/铜 | 完成支线任务side–quest Attican Traverse: Krogan Team。 |
| Party Crasher | 15/铜 | 完成主线任务Priority: Geth Dreadnought。 |
| Hard Target | 15/铜 | 完成主线任务Priority: Rannoch。 |
| Saboteur | 15/铜 | 完成支线任务Rannoch: Geth Fighter Squadrons。 |
| Arbiter | 25/铜 | 完成主线任务Priority: Citadel 2。 |
| Last Witness | 25/铜 | 完成主线任务Priority: Thessia。 |
| Executioner | 25/铜 | 完成主线任务Priority: Cerberus Headquarters。 |
| Well Connected | 15/铜 | 完成主线任务Priority: Horizon。 |
| Fact Finder | 15/铜 | 完成支线任务Kallini: Ardat–Yakshi Monastery。 |
| Liberator | 15/铜 | 完成支线任务Grissom Academy: Emergency Evacuation。 |
| Problem Solver | 15/铜 | 完成支线任务Arrae: Ex–Cerberus Scientists。 |
| Patriot | 25/铜 | 完成主线任务Priority: Earth。（与首个主线任务同名） |
| Legend | 50/银 | 用任何难度通关游戏。 |
| Shopaholic | 10/铜 | 在单机战役中进入任意一家商店的购物界面。 |
| Master and Commander | 50/银 | 在通关之前探索足够的战争资产（War Assets）令军队有效战斗力（Effective Military Strength）超过4000点。 |
| Lost and Found | 25/铜 | 累计十次使用扫描功能在星球上发现战争资产后扫描并回收。 |
| Long Service Medal | 50/银 | 通关游戏两次，或者继承《质量效应2》存档后通关一次。 |
| Insanity | 75/金 | 使用疯狂难度（Insanity）进行游戏直至通关，途中不能更改难度。 |
| A Personal Touch | 10/铜 | 为一把武器添加配件。 |
| Paramour | 25/铜 | 与一位同伴建立或恢复一段浪漫关系。 |
| Combined Arms | 25/银 | 累计50次使用任何异能或科技能力对敌人进行连击。 |
| Focused | 25/铜 | 将任何一项能力提升至6级（Rank 6） |
| Recruit | 10/铜 | 杀死250个敌人。 |
| Soldier | 15/铜 | 杀死1000个敌人。 |
| Veteran | 25/银 | 杀死5000个敌人。 |
| Bruiser | 10/铜 | 使用近战攻击杀死100个敌人。 |
| Untouchable | 10/铜 | 在星系内部逃脱因为扫描而引来的收割者的追杀。 |
| Defender | 25/铜 | 让宇宙战区图的每一个区域备战度（Readiness）都到达100%。（在线成就） |
| Overload Specialist铜 | 15/ | 使用能力让累计100个敌人护盾过载。 |
| Sky High | 15/铜 | 使用能力让累计100个敌人浮空。 |
| Pyromaniac | 15/铜 | 使用能力让累计100个敌人进入燃烧状态。 |
| Eye of the Hurricane | 10/铜 | 在一头巨兽（Brute）向玩家冲锋时杀死它。 |
| Mail Slot | 10/铜 | 透过盾牌的窥视窗爆头杀死10个克鲁伯斯守护者（Guardians）。 |
| Hijacker | 10/铜 | 抢夺一台阿特拉斯机甲（Atlas）。 |
| Giant Killer | 10/铜 | 击败一只报丧鸟（Harvester）。 |
| Enlisted | 5/铜 | 在网战模式或战役模式自行制订一个角色。 |
| Tour of Duty | 20/铜 | 在每一张网战地图取得胜利或在单机战役完成所有N7任务（N7 Missions）。 |
| Always Prepared | 10/铜 | 获得两套一体式护甲。 |
| Tourist | 5/铜 | 完成一次网战模式关卡或两个单机战役的N7任务。 |
| Explorer | 15/铜 | 完成三次网战模式关卡或五个单机战役的N7任务。 |
| Gunsmith | 25/银 | 将任何武器强化至十级或取得一把十级武器。 |
| Almost There | 15/铜 | 在网战模式角色达到15级或在单机战役角色达到50级。 |
| Peak Condition | 25/铜 | 在网战模式角色达到20级或在单机战役角色达到60级。 |
| Battle Scarred | 25/铜 | 在网战模式提拔一个角色或在单人战役导入一个《质量效应3》的角色存档。 |
| Unwavering | 50/金 | 完成所有网战地图的黄金难度（Gold）或用疯狂难度（Insanity）通关单机战役。 |

# 成就/奖杯综述与难点解析

## 综述

对于系列老玩家来说，《质量效应3》的完全成就/白金难度明显比新玩家要低不少，因为可以只通一遍游戏就拿下所有成就/奖杯，而如果没有前作存档，那新玩家们必须要通两遍游戏。游戏非常体贴地为几乎每一种在线成就设置了单机战役的解法，只有“Defender”这一成就/奖杯只能用网战模式解，所以如果玩家是正版游戏用户，PS3版联网无压力，而X360版游戏里头还会附送两天金会员资格，正好用来解Defender。不过话说回来，游戏里头有一些累计型的成绩其实还是在线模式解起来比较方便，例如“Veteran”要玩家累计杀死5000个敌人，显然是网战拿起来比较简单，收益也更高，但实际上单机战役中也可以靠杀掉几乎所有敌人，然后被最后一个敌人杀掉的方

式来不断重新杀敌刷满，就算谢帕德战死，杀敌数也是会同样累计的。同时建议对于职业没有特别偏好的玩家选择渗透者（Infiltrator）职业，使用狙击枪作为主打武器可以更为方便地完成许多如“Eye of the Hurricane”，“Mail Slot”和“Hijacker”之类的成就/奖杯，后期枪械威力够强的情况下甚至可以一击就完成“Giant Killer”。

对于新玩家来说，虽然要通两编，但实际上也有优势，因为玩家可以在第一遍游戏时使用“叙事”（Narrative）难度通关，这是游戏中最为简单的难度，玩家可以尽情去收集枪械和配件还有护甲，完成支线任务，体验故事，等到所有能够在第一遍游戏当中都能够完成的成就/奖杯都取得后再开始第二遍游戏，这时通过导入第一次游戏的通关存档，玩家就算挑战疯狂难度也会变得比较轻松。

如果玩家选择的职业本身不具备完成所有累计型成就/奖杯的能力，那么玩家可以考到网战当中去完成，只要选择一个拥有相应能力的职业打上几场就可以手到擒来。





## 难点

### Master and Commander

有些星系并不存在战争资产，玩家不必在那些星系浪费时间，因为成就/奖杯要求军队有效战斗力达到4000点，只靠完成支线任务达成这一目标会非常艰难，所以建议有条件的玩家都先去完成“Defender”，将备战度提高至100%，会对提升军队有效战斗力大有帮助。

### Paramour

这里列出继承前作存档情况下可以恢复或发展浪漫关系的同伴和无继承存档情况下能够发展浪漫关系的同伴。

**1：继承前作存档**

男性谢帕德对应同伴：艾什莉（Ashley），莱阿娜（Liara），泰丽（Tali），米兰达（Miranda），杰克（Jack），柯提思（Cortez）

女性谢帕德对应同伴：盖拉斯（Garrus），凯登（Kaidan），莱阿娜（Liara），提瑞诺（Traynor）

**2：无继承存档**

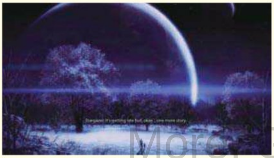
男性谢帕德对应同伴：艾什莉（Ashley），莱阿娜（Liara），柯提思（Cortez）

女性谢帕德对应同伴：凯登（Kaidan），莱阿娜（Liara），提瑞诺（Traynor）

注：女记者戴安娜·阿勒斯（Diana·Allers）也是一个可以发展浪漫关系的对象，但是和她发展关系将不会解开本成就/奖杯。

### Combined Arms

这里的条件听起来有点苛刻，但玩家实际上可以在游戏中自然地解开，因为科技能力包含了武器弹药能力，使用异能将敌人轰出掩体再用武器解决是游戏里非常基本的战术，基本上玩家不会错过这个成就。



### Veteran

正如综述中所提，除了投身网战，通过故意让谢帕德死亡来累计杀敌数也是可行的。

### Overload Specialist

几个累计使用能力的成就/奖杯当中，这个算是比较麻烦的一个，玩家需要学会过载（Overload）这个能力，并且对身上有护盾的敌人使用，推荐使用工程师职业来解除相关成就。

### Eye of the Hurricane

只要巨兽离玩家有一段距离的时候，就会摆出非常明显的冲锋姿势，冲锋持续的时间不算短，所以玩家可以采取将其装甲（Armor）打至极低的时候引诱其发动冲锋，并立刻使用威力最强的攻击解决它。渗透者可以在怪物发动的冲锋时快速举起狙击枪，依靠配件和自身能力带来的子弹时间瞄准巨兽的头部开枪，只要武器威力够，会有很大机会秒杀巨兽，同时解开成就/奖杯。

### Mail Slot

克鲁伯斯守护者的盾牌非常耐打，但是盾牌上方会有一个窄窄的窥视窗，让守护者可以透过这个空隙观察敌人的位置，这也为玩家秒杀这种顽强的敌人留下了便利。最方便完成这个行动的自然是狙击枪，不过因为窥视窗实在太窄，除非玩家枪法如神，不然最好装备上能够提供瞄准子弹时间的配件或干脆选用渗透者职业。

### Hijacker

使用一般攻击战胜阿特拉斯机甲只会让其爆炸，想要夺取机甲，玩家需要瞄准机甲的橙红色驾驶舱玻璃，确保每一枪都击中玻璃，累积足够多的伤害后，玻璃会爆开，暴露出里头的驾驶员，通过爆头杀死驾驶员，机甲就会处于无主状态，此时冲到机甲旁会出现乘坐提示，坐上机甲便可以解开成就/奖杯。注意直接坐进原本没有驾驶员的机甲是无法达成条件的，玩家必须要亲自杀死驾驶员并夺取机甲。

### Giant Killer

报丧鸟在游戏后期出现得不算少，前期玩家可能会碰到快要杀死报丧鸟却被其逃走的情况，可以在后期武器火力已经经过强化的情况下再达成。

### Always Prepared

一体式护甲是指不允许编辑单个部件，只能整套装备的护甲，游戏中几个商店里头都有这类护甲出售，价格均为5万信用点（Credits），如果不想要无谓地浪费资金，玩家可以去下载一个《大地王国 罪与罚》试玩DEMO，玩一遍就可以获得一套能够在《质量效应3》中使用的一体式护甲，除此以外，任何在Gamestop预定游戏的玩家都可以获得一套“N7 Defender Armor”，如果玩家同时具备以上两个条件，可以轻轻松松就获得本成就/奖杯。当然，玩家也可以买下两套一体式护甲后立刻读档，同样能取得成就/奖杯。



### Gunsmith

如果玩家没有继承存档，第一次游戏时只能把枪械提升至五级，所以只能在第二次游戏时提升，又或者期盼在网站模式中花费信用点购买的装备包能够开出十级武器。有继承存档的玩家则可以在第一次游戏时便达成条件。

### Almost There与Peak Condition

两个成就均是在网战当中比较容易达成，有条件网战的玩家还是请尽量达成网战角色20级，顺便完成“Battle Scarred”。

### Battle Scarred

网战模式提拔角色的前提是该角色达到20级，这也是网战模式的角色等级上限，想要达成不算太难，哪怕光打青铜（Bronze）难度的地图，多打几盘也可以升到20级，相比起来，导入《质量效应3》存档必须先通关一次，两者花费的时间不可同日而语。

### Unwavering

这个成就倒了过来，变成是单机部分比较容易达成，如果想要达成网战全地图黄金难度通关，你不但需要有一把好武器，大量的道具和满级的角色，还需要合理的能力加点和三个极其强大的队友，这种条件并非每个人都有，相比起来，疯狂难度的单机战役反正无论如何都是要通一遍，多试试总会打过去，这个成就/奖杯也就随着“Insanity”一起解开了。

More, GO: 73139.blog.163.com

**TIPS** | 詹姆士有时候会在神堡的难民港口处赌博，游戏中偶然会出现BUG，玩家听得到他赌牌时的声音，却看不到人……

# 质量效应 3

文：稀饭

PS3/X360




由 Bioware 开发，EA 发行的本作是《质量效应》系列”谢帕德指挥官三部曲最终章，在系列前两作中埋下的伏笔也将会在本作当中得到完全的解答。延续系列特点，本作的游戏形式仍然是第三人称射击 +RPG，在兼顾游戏快感的同时最大程度地保留角色扮演的乐趣，众多老同伴的登场令人期待。

- Mass Effect 3
- EA
- 角色扮演
- 2012年3月6日
- 美版

黄金珍藏

总分 28



为什么不能继承 PC 版前作存档，我的老战友要死光啦！

——稀饭

10



网战部分模式不太丰富，但挑战性很强，值得深入研究。

——华尔兹

9



这么暴力的游戏为什么有 EDI 这么可爱的机娘！

——洛克

9







## 探寻收割者大循环真相，拯救泛宇宙大世界生灵！

### 故事

本段内容含剧透！

对于没有继承存档的玩家来说，这恐怕是剧情最为黑暗的一部《质量效应》系列”作品，在谢帕德离开地球的瞬间，那两台被收割者摧毁的飞车便已经定下了整部作品那悲壮哀伤的基调。面临收割者的全面入侵，每一个银河种族的命运都岌岌可危，首当其冲的地球更是几乎要被毁于一旦，无数智慧生命成百万地死去，每一处都有战争在发生，而随着战线逐步的崩溃，每一个星球上的战场都正在一点点地沦为收割者单方面的屠场。

如此黑暗的时刻，希望之光又在哪里？就个人感觉来说，游戏给出的解决方法并不算太出乎意料，早在去年的《孤岛危机 2》便已经使用过类似的方法来解决外星人的入侵，从风格上来说，这的确是一个符合太空歌剧类故事的解决方法，但从众多玩家对结局的反应看来，这个方式的确受到了非议，缺乏变化的结局选择也让许多玩家感到失望。不过，尽管对于使用的方法不太赞成，笔者个人倒觉得无论是哪一个结局，其实都是非常符合谢帕德的身分的，在为全宇宙的安危做了如此多的努力后，谢帕德所作出的贡献和牺牲已经足以让这位特遣精英成为不朽的传奇，而对于整个故事来说，这恐怕也是最为稳妥的做法，我们不需要再期盼谢帕德在续作中登场，而是能够转而期待一个完全不一样的故事，这才是最符合《质量效应》系列”发展的选择。

比起惹人争议的结局，游戏的其他剧情表现相当令人满意，系列来到了第三作，和前两作对应而产生的剧情变化也变得相当多，对于编剧们来说，如何安置这些剧情并使之继续发展是一项庞大的工程，《质量效应 3》很好地做到了这一点，直接开始游戏还是继承存档会对游戏的剧情带来巨大的变化，不仅关系到战争资产（War Asset）的高低，还和战友的存活情况有关，想要达成自己一个心目中的完美结局，光是从本作开始是无法成功的。具体到细节上，游戏那独特的支线任务获得方式就显得相当巧妙，玩家并非是直接和头上顶着一个大感叹号的 NPC 对话，而是在听到 NPC 之间的对话后直接获得支线任务，玩家只是在不知不觉间，便已经承接了任务，这种相当自然的承接任务方式比起传统的方式要更能融入玩家的游戏过程当中，强化了游戏体验，也减弱了游戏当中那些显得过于游戏性的元素。



### 战斗

从系列首作开始，《质量效应》走的就是射击 +RPG 的路线，但就算是在射击游戏 RPG 元素泛滥的今天，本作的战斗系统仍然算得上别具一格，最根本的原因在于战斗部分的核心思想仍然是 RPG 向的。在枪林弹雨当中，玩家还是能够感受到一些 RPG 才有的独特设定。例如明显在效果上等同于魔法的异能和科技能力，带有非常强的追踪能力或是特殊效果，而敌人则基本上只会以他们特有的常规武器还击，比起多吃几颗子弹就会伤重身亡的射击游戏，双方的能力并不完全对等，玩家还是身处在一个受控的环境当中。比起各种能力（Power），游戏中的枪械要相对真实一些，不但有着详细的武器分类，每种枪械的特点也非常明显，而且符合这一类武器在现实世界中的原型所拥有的缺陷，例如威力十足的狙击枪普遍只能单发，能够连发的黑寡妇（Black Widow）反器材狙击枪则有很高的后座力，不但会令枪口上仰，还有很长的射击间隔。每一类武器都有数种型号供玩家选择，除了最为接近现实原型的武器，也有一些性能偏偏倒转过来的特别型号，例如拥有高弹量能够连射的狙击枪，或是弹容量特别少，准度却高得几乎能用于狙击敌人的突击步枪。多种多样的武器为玩家提供了不同的战斗风格选择，而配件系统和重量系统的加入则进一步强化了玩家的战斗力，也提供了更多的组合可能性。想要打造一个光凭手中一杆狙击枪就能横扫战场的渗透者（Infiltrator）？又或是想要成为一个只用异能就可以把敌人轰得鸡飞狗跳的异能者（Adept）？甚至是想打造一个在敌人火力网下仍然能够冲锋陷阵的强大先锋（Vanguard）？游戏的战斗系统完全能实现这些大胆的想法，这便是进步的最好证明。



### 网战

严格来说，前两者仍然是游戏的传统要素，而网战则彻底是《质量效应 3》新加入的元素，因为游戏的系统设定仍然偏向于 RPG，所以尽管在当初的预告片当中游戏似乎给出了玩家能够互相对战的可能性，最后玩家们却会发现游戏里仍然只有合作生存模式。尽管和预想中有些不一样，不过游戏带来的乐趣还是相当不错的。目前玩家能够尝试的地图都是主线剧情中的任务地图改造而成——又或者其实是 Bioware 特意把合作模式地图放在单机模式中让玩家们去熟悉，不管是哪一种，地图本身相对复杂的结构和敌人配置还是提供了不错的挑战性。更令人惊喜的是，游戏本身的战斗系统也在合作模式当中得到了良好的运用，虽然角色能力不如单机模式中多，配件性能也被削弱，但惟独能够加快能力冷却速度的重量系统得到了保留，继续为玩家的战斗风格提供着无限的可能性。

### 结语

无论我们是否愿意，谢帕德三部曲还是迎来了终结，一场银河危机被消于无形，一个崭新的世界正在等待着我们继续去探索，去冒险，告别我们伟大的英雄，让我们一起来期待下一场更华丽的太空歌剧的奏响之时。



MoreGO: 73130.blog.163.com

# GDC 12

GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2012




文 星夜 美编 anubis

# 看见未来！

## 2012 游戏开发者大会特报

**3 月 5~9 日期间，一年一度的“游戏开发者大会”（GDC）在旧金山 Moscone 会展中心举办。作为面向游戏开发者的专业会议，GDC 向来是游戏业最新技术与趋势的前沿阵地，不少新作与新技术会在 GDC 上先进行内部演示，然后才在 E3 上公开。令人失望的是，今年的 GDC 没有基调演讲——也就是往年最具看点的部分，因此本次 GDC 缺乏惊爆内容。在会场上，次世代主机是人们讨论的热点话题，但微软、索尼和任天堂都没有透露关于其次世代主机的任何消息。不过来自一些第三方的最新技术还是可以让我们一窥游戏业的未来。**

## GDC 2012 观众数量刷新纪录



据 GDC 2012 的主办方 UBM TechWeb Game Network 公布的数字，本届游戏开发者大会观众数量达到了创纪录的 2.25 万人，比去年增加了 17%。

与此同时，UBM 宣布明年的 GDC 2013 将继续在旧金山 Moscone 会展中心举办，时间是 2013 年 3 月 25~29 日。参展商的展会活动议题可从今年夏季开始提交给主办方。

## PSN 全球账号数突破 9000 万

SCEA 开发商关系部经理 Ted Regulski 透露，目前 PS3、PSP 和 PSV 的 PSN 账号总数已经超过 9000 万。他还表示，比起任天堂和微软，索尼在 PSN 的权利金比率方面更加优惠。

另外，SCEA 的外派技术支持人员 Gabe Ahn 宣布迄今为止 PS Move 的出货量已经超过 1050 万个。对索尼来说，PS Move 已经获得成功。未来他们将进一步强化对 PS Move 的支持。

## “虚幻引擎 3”杀向 FLASH

Epic Games 的“虚幻引擎 3”在进入 iPhone 与 iPad 之后，下一步将会直接融入普通电脑的网页浏览器。在 GDC 2012 期间，Epic Games 宣布 FLASH 将支持“虚幻引擎 3”，从而让玩家能够在网页浏览器上直接运行高画面水准的游戏。Epic 的 Mark Rein 说：“这可不是你老爸的《FarmVille》，它是引人入胜的美丽 3D 场景。”

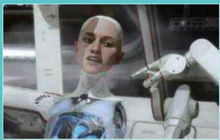
Epic Games 现场演示了在网页浏览器上运行的《虚幻竞技场 III》，效果非常惊人。Rein 表示这只是技术演示而非实际产品，他表明今后可以用 FLASH 实现这种惊人画面。不仅如此，去年在 GDC 上演示的次世代游戏 DEMO“撒玛利亚人”今后也将在 FLASH 上运行，Rein 表示这是 Epic Games 的远期目标。



# GDC《暴雨》开发商公开表情捕捉新技术

《暴雨》开发商 Quantic Dream 在本届 GDC 上公开了一段名为《Kara》的技术演示，以其逼真的表情演出获得业界绝赞。这段 DEMO 讲述的是某个制造性爱机器人的基地无意中造出了一个具有思想的机器人，于是操控者想要将其拆解，惊恐的机器人绝望地哀求他放过自己，她的眼神与表情都极其传神。这段 DEMO 是在 PS3 上即时运行的，不过 Quantic Dream 表示它并非来自实际游戏。多年前 Quantic Dream 也曾演示了一个强调表情与动作的技术 DEMO，其所用的技术变成了后来的《暴雨》。相信这段《Kara》也代表了 Quantic Dream 新作的技术方向。







Quantic Dream 的 David Cage 表示，《Kara》是使用他们的新引擎运行的，该引擎目前仍在开发与完善之中，目前只完成了一半的功能，最终成品将会更惊人。他说："有很多人在做一些有趣的或者不同的东西，但是我相信我们正在尝试的东西是独一无二的。我们正在制作的是面向成年人的真正的互动娱乐。"目前可以确定的是，Quantic Dream 使用其新技术开发的新作将会是 PS3 独占。但是 David Cage 强调，无论在角色、世界观还是故事方面，《Kara》都跟他们的最新作没有任何关系。展出《Kara》的目的，是向外界展示 Quantic Dream 最新的动作捕捉技术。在《暴雨》中，配音与动作捕捉是分开进行的，所以角色演出方面还是显得游戏不自然，而《Kara》的表演是实时进行录制的，与电影《阿凡达》相似。



# GDC 稻船敬二开发 PSV 原创动作游戏

前 Capcom 首席制作人稻船敬二在 GDC 上发表了演讲，名为《日式游戏的未来》。和过去一样，稻船敬二又在大骂日本游戏业的不作为。他说："日本游戏产业正在变成井底之蛙，目光非常狭隘。过去我们有从失败中取胜的渴望，而现在我们日本人已经把这忘得一干二净。我们成长于不断胜利的时代，而从某个时候开始，胜者变成了败者，他们却不愿接受这个事实，这导致了日式游戏的悲惨命运。现在他们剩下的只有美好的回忆。"

稻船敬二认为，日本游戏开发者们必须首先正视当前日式游戏的全面衰落，然后重头来过，否则将永远无法走出谷底。过于依赖过去的品牌，不断制作各种续作与衍生作品就是日本业界不愿"从头来过"的表现。稻船敬二认为应该多多发展原创新作，他目前正在开发的最新作是面向 PSV 的动作游戏，将塑造一名全新的主角。本作将会是一款"标准稻船风格"的"惊人"之作。

# GDC Crytek 公开次世代级新技术

技术强悍的 Crytek 公司在 GDC 上公开了"CryEngine3"的全新特性，包括极其逼真的人物渲染处理，以及在处理海面、森林等场景的全面强化，其光影与反射效果也大幅进化。在画面水准上，本次 CryEngine3 的新特性演示已经是"次世代"级别，对应 DirectX 11.1 的全新特性。Crytek 还公布了面向智能手机和平板电脑的"CryEngine Mobile"。



另外 Crytek 还公布了一款主要面向亚洲市场的 PC 网游新作《Warface》，Crytek 称之为"3A 级免费游戏"。其游戏画面达到业界顶尖水准，但是采用了免费运营的模式，通过额外的收费内容盈利。

# GDC《上古卷轴 V》夺得 GDC 年度大奖

作为每年游戏开发者大会的一个例行项目，"游戏开发者选择奖"的颁奖礼总是备受关注。这是由游戏开发者们投票评选的奖项，代表了业界最专业的权威意见。与其他学术性或商业性奖项相比，"游戏开发者选择奖"主要是表彰游戏设计层面做出重大突破的作品。今年的"年度最佳游戏大奖"被《上古卷轴 V 天际》夺得。




▲《上古卷轴 V 天际》开发团队上台领取了"年度最佳游戏"大奖。

这次颁奖礼的主持人是《战争机器》制作人 CliffyB，他将奖杯递给了《上古卷轴 V》的制作人 Todd Howard。Howard 首先提醒大家，《辐射 3》发售同年也获得了同样的奖项，不过他没有想到《上古卷轴 V》会拿到这么多的权威大奖，他说 Bethesda 只是开发自己想玩的游戏。

第二大赢家是 Valve，虽然它的《入口 2》与头号大奖失之交臂，不过夺得了最多的奖项，包括"最佳叙事"、"最佳设计"和"最佳音效"。"最佳画面"大奖的获得者是《未知海域 3》，而《战地 3》拿走了"最佳技术奖"。今年的"最佳新秀奖"获得者是凭借《Bastion》一举成名的 Supergiant Games 工作室，《Bastion》本身获得了"最佳下载游戏奖"。

# GDC《杀戮地带》开发商 3 款新作同步开发中

在本届 GDC 的一个座谈会上，《杀戮地带》开发商 Guerrilla Games 透露他们正在开发三款全新作品，包括 PS3 的《杀戮地带》新作。

Guerrilla 的美术总监 Jan-Bart van Beek 表示，他们正在开发的 3 款新作分别是：剑桥工作室开发的 PSV 版《杀戮地带》新作、PS3 的《杀戮地带》新作，以及一个全新原创游戏。根据之前的报道，PS3 的《杀戮地带》新作是由《杀戮地带 3》的制作人 Steven ter Heide 担任制作人。Beek 还透露了 Guerrilla 中途放弃的一些新作，包括一款名为《黑暗科学》的怀旧科幻朋克式作品，以假想的 70 年代为背景，玩家扮演 Jake Crowbar 猎杀怪物。

# GDC Wii U 获 Autodesk/Havok 技术授权

Autodesk 公司宣布已经与任天堂达成协议，Wii U 的游戏开发商将可以使用它们的 Gameware 技术，该技术迄今为止已经被 1000 多款游戏使用。




今后凡是任天堂授权许可的 Wii U 游戏开发者，都可以使用 Autodesk 的 Scaleform、Kynapse AI 技术，以及用于制作人物动作的 HumanIK 技术。Autodesk 副总裁 Marc Petit 表示，使用 Gameware 相关技术，可以大大简化游戏开发流程。

此外，任天堂表示 Wii U 已经获得知名物理引擎供应商 Havok 公司的授权，该公司的引擎被广泛应用于《刺客信条》、《上古卷轴 V》等大作。

More GO. 73139.blog.163.com

# PSV的游戏天国

任天堂的“Nintendo Direct”系列网络发布会在玩家中引起了强烈反响，今后这种低成本的发布会形式将更为流行。鉴于此，SCEJ也举办了以“PS Vita 游戏天国”为名的网络发布会，通过网络直播公布了大量新作消息。不过这次发布会缺乏具有大影响力的新作，因此不少网友表示失望。对此SCEJ社长河野弘表示他看到了网友的评价，知道这次发布会没有达到很多人的期待，SCEJ将吸取教训，今后会举办内容更充实的“游戏天国”活动。

文 星夜 美编 anubis

## PSV云存储服务即将启动

为促进PSV与PS3之间的联动，从6月份开始，索尼将为PSV提供云存储服务。该服务全称为“游戏用户存储”（Title User Storage，简称TUS），玩家在游戏时可以将存档数据保存在云端，下一次进入游戏时直接从云端读取存档数据，延续之前的进度。TUS的好处是省去了在PS3和PSV之间传输记录数据的麻烦，PS3与PSV可以使用存储在云端的同一款游戏数据。这样你就可以在家中游玩PS3版，外出时用PSV直接从云端调用PS3的存档数据，继承在PS3上的游戏进度。首款对应TUS服务的PSV游戏将会是《潜龙谍影 高清合集》。




## 《梦幻之星Online 2》明年降临PSV

在这次“游戏天国”发布会上所公布的新作中，最让人惊喜的应该是《梦幻之星Online 2》。该作的PC版已公布多时，这次是首次确定推出PSV版，并公布其实际游戏画面。世嘉方面表示，PSV版的《梦幻之星Online 2》目前的开发度只有10%，目前公布的影像并不代表最终画面效果，仅相当于PC版最低配置的画面，而且尚未进行优化，还存在帧率问题。制作人酒井智史表示相信PSV版的最终画面将会接近PC版高端配置的画面水准。而将《PSO2》移植PSV的原因，是此前在PSP上推出的《梦幻之星携带版》获得大成功。

世嘉表示，PSV和PC版的《PSO2》将会使用相同的服务器，而且玩家所用的角色可以在两个平台的版本之间通用。也就是说，玩家可以在家中玩PC版，外出时用PSV接着PC版的进度继续玩。PSV版《PSO2》是一个纯网络游戏，没有单机内容，游戏资料将会保存在服务器端。可以说，本作与《梦幻之星携带版》完全不同，是一款真正的掌机网游。PSV版《PSO2》预定于2013年发售，而PC版将于2012年率先推出。目前已经有一个单独的团队在做PSV版。



## PSV版《MGS HD》发售日确定

“游戏天国”另一个重要消息来自Konami——去年TGS期间宣布制作的PSV版《潜龙谍影 高清合集》终于公布了发售时间，本作将于2012年6月28日发售，零售版定价4980日元，下载版定价4480日元。

PSV版《潜龙谍影 高清合集》收录了《MGS2》和《MGS3》，与家用机上刚发售不久的高清合集一样，两款游戏全面高清化，Konami首次公开了PSV版的实际游戏画面。PSV和PS3版可通过“游戏用户存储”云存储服务共享存档数据。

Konami还公布了通过PSV触控界面实现的新玩法，比如在游戏中使用望远镜观察时，可在屏幕上以多点触摸的方式进行镜头缩放，或者更换武器。在某些事件画面中，也可以进行画面的缩放。



More, GO: 73139.blog.163.com




## 《MGS》25 周年“战术包”登场



为了纪念“Metal Gear”诞生 25 周年，在 PSV 版《潜龙谍影 高清合集》发售同日，Konami 将会推出一款“战术包”。这款单肩背包可以用来装 PSV 和各种装备，其价格为 22500 日元，有黑色与迷彩两种款式可选。

## GameArts 两款 PSV 新作开发中

《仙境传说 奥德赛》是 PSV 初期游戏中较受欢迎的作品，开发商 GameArts 除了将继续为本作推出补丁和 DLC 外，还有其他两款 PSV 作品正在开发中。首先是 PonKotz Troops 团队正在开发的一款风格诡异的游戏《DOKURO》，另外一款是 Team Gajet 团队制作的未命名新作，这两款游戏都是由 GungHo 发行。



▲画面风格诡异的《DOKURO》。



▲ Team Gajet 的新作仅公布了几秒钟的概念预告短片。

## PSV 神秘新服务亮相

索尼还公布了代号为“Project Discovery”的全新服务，该服务详情未明，在概念短片中可以看到动画制作公司 Robot 和 Ufotable 是该服务的合作伙伴。另外一家主要合作伙伴是角川 GAMES。影像中围绕用户创造的各种内容，而且打出“PS Vita X YOU”的口号，看来似乎是一个围绕用户自制内容的社交网络服务。







## PSV 版《机战》新作开发中

在“游戏天国”举办之前，就已经预告《超级机器人大战》的制作人寺田贵信将会露面。在索尼发布的特别影像中，他果然如约出现，并且确定 PSV 版的《超级机器人大战》新作已经在开发中，但除此之外没有公布任何详细消息。寺田表示他会先全力将 PSP 的《第 2 次超级机器人大战 Z 再世篇》做完，之后才将重点转到 PSV 上，看来玩家还要耐心地等待一段时间。



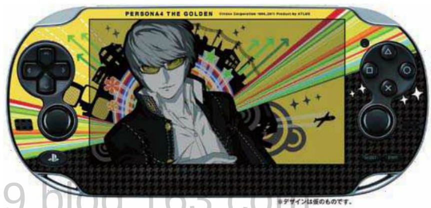
## PSV《P4 黄金版》追加求救模式

PSV 版的《女神异闻录 4 黄金版》将于 6 月 14 日发售，本作将会超越 PS2 原版，其最大的创新之处是增加了合作模式，在战斗中可以请求好友援助，然后他们可以通过 Wi-Fi 加入，与你并肩作战。在内容方面，本作追加了全新动画，更多经典事件以动画表示，语音容量是原作的 1.5 倍左右。战斗中会追加新音乐，并增加了夜间自由行动的内容。

## 《高达》新作发售日确定

NBGI 宣布，PSV 版《机动战士高达 SEED 战斗宿命》将于 6 月 7 日发售。本作是“高达战斗”系列的第 6 作，去年已确认会登陆 PSV。本作将利用触摸屏功能，可在屏幕上点击武器图标快速更换武器。




More 139.blog.163.com

# 游戏情报站

GAME NEWS STATION
- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

栏目主持 星夜



## DIGEST 本期大事记

**03.05** 微软在旧金山举办春季展示会，首次进行了《光环4》的演示，并公布了《神鬼寓言 英雄》。

**03.05** 每年一度的“游戏开发者大会”（GDC）在旧金山举办，本次 GDC 观众数量达到历史新高。

**03.07** Lionhead 创始人、微软游戏工作室欧洲分部创意总监 Peter Molyneux 宣布离职。

**03.08**《暴雨》开发商 Quantic Dream 在 GDC 上公开了技术演示影像《Kara》，获得业界绝赞。

**03.08** 游戏开发者选择奖颁奖礼召开，《上古卷轴 V》夺得大奖。

**03.09** SCEJ 举办“PSV 游戏天国”网络发布会，公布《PSO2》、《MGS HD》、《P4 黄金版》等众多新作资讯，以及 PSV 最新网络服务。

**03.14** 前 SCE 全球工作室（WWS）总裁菲尔·哈里森加盟微软，担任其互动娱乐部欧洲分公司副总裁。

**03.15** Level-5 同时公布《闪电十一人 GO2 时空之石》、《纸箱战机 爆 BOOST》、《纸箱战机 W》等多款新作。

## 《光环4》内部演示，多人模式强化剧情要素

3 月 5 日，微软在 GDC 开展之前于旧金山举办了春季展示会，邀请了一些媒体参观其最新作品。这次展示会最大的亮点是首次进行了《光环 4》的演示！

这次演示的实际内容不多，不过还是可以看到一些值得关注的细节。首先是士官长的盔甲与过去有所不同，显得更有质感。据微软发布的影像介绍，本作的多人模式将会更多地融入剧情要素，通过剧情任务解释为何会有那么多的斯巴达战士在各地对决。本作的多人模式地图不再是取材自单人模式，而是专门为多人模式设计，会有适应多人游戏的更好的平衡性。本作的多人模式中玩家操作的将会是斯巴达第四代战士，可定制的选项会更多。



单人模式方面，本作的故事会更多地围绕个人，会更深入地进行角色刻画。此外，本作的音效与之前任何一作相比都有质的提升，包括脚步声都显得更浑厚有力。最后制作人 Frank O'Connor 说：“《光环 4》将定义未来 10 年的《光环》。”

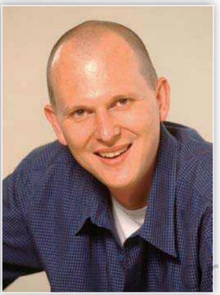
## 《神鬼寓言》缔造者退出微软

3 月 7 日，Lionhead 创始人、微软游戏工作室欧洲分部创意总监 Peter Molyneux 宣布离职。目前他正在筹建自己的一家独立游戏工作室，公司名为“22 Cans”。Molyneux 说：“在《神鬼寓言 旅程》完成之际，我带着复杂的心情做出了离开微软和 Lionhead 工作室的决定。”

作为《上帝也疯狂》、《地牢守护者》、《神鬼寓言》等名作的缔造者，Peter Molyneux 最先创办牛蛙工作室，该公司在 1995 年被 EA 收购。两年后他又创办了 Lionhead，该公司于 2006 年被微软收购。2009 年，他被任命为微软游戏工作室欧洲分部创意总监，掌管 Rare 和 Lionhead。



## 前SCE WWS总裁菲尔·哈里森跳槽微软



前 SCE 全球工作室（WWS）总裁菲尔·哈里森（Phil Harrison）是 PS 家族历史上的关键人物之一，他不仅是 SCE 第一方游戏的最高指挥官，而且也负责与第三方打交道。在 SCE 工作了 15 年后，他因为未知原因而离职，后来加入 Atari 公司担任总裁。不久 Atari 濒临破产，他又在伦敦的一家风险投资公司当了两年的合伙人。近日，微软宣布已经聘请了菲尔·哈里森担任互动娱乐部欧洲分公司的副总裁，掌管微软游戏工作室的欧洲分部，统领 Lionhead、Rare 和 Soho Productions 工作室。实际上，菲尔·哈里森相当于顶替了 Peter Molyneux 的职务。

微软发言人说：“菲尔担任互动娱乐部领导人之事与 Peter 的离职完全无关，菲尔将会带领微软游戏工作室在欧洲的运作，以及互动娱乐部欧洲事业更广的业务层面。”也就是说，菲尔·哈里森的管辖范围比 Peter Molyneux 更广，Molyneux 在 Lionhead 担任的职务已经由原 Lionhead 首席运营官 Mark Webley 顶替，其“创意总监”的职位目前依然空缺。

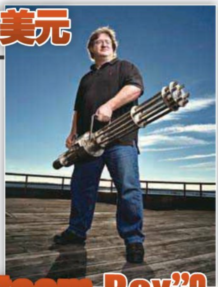
**《马克斯·佩恩 3》将会是我们有史以来最大规模、最大胆的广告营销，在所有方面都超过了《荒野大救赎》和《黑色洛城》。**

Rockstar 营销部人员表示，《马克斯·佩恩 3》的广告规模将创造新纪录，而来自零售商的反馈为非常积极。

业界声音

re, CO: 73130.blog.163.com

## Valve创始人身家超15亿美元



最近《福布斯》杂志公布了2011全球富豪榜，在全球的1226位富豪中，Valve创始人Gabe Newell以15亿美元的身家排名854位。现年49岁的Newell拥有Valve公司一半以上的股份。而由于这是一家非上市公司，因此从未公布其年盈利状况。《福布斯》杂志通过咨询游戏业内人士、投资银行、技术分析家等专业人员估算出Valve的价值至少超过30亿美元，所以Newell的财富至少在15亿美元以上。Valve的主要收入并非其自家制作发行的游戏，而是其在线游戏发行平台Steam，目前Steam拥有50多家发行商的1800多款游戏，用户超过4000万，占领了70%的市场份额。

## Valve开发专用游戏机"Steam Box"?



最近关于"Valve正在开发新主机"的传闻开始在网上出现，还出现了该主机的样机照片。据传，Valve的游戏机名为"Steam Box"，拥有极高的配置，包括Core i7 CPU、8GB的内存，以及一枚来自Nvidia的强悍显卡。传闻还说Valve将会在E3展上公开该主机。

然而随后不久，Valve官方就出面澄清了此事的真相：所谓的"Steam Box"确实存在，但它的用处是用于测试Valve的"Steam Big Picture"用户界面模式，该模式用于将PC连接电视机游玩Steam的游戏。Valve的发言人说："我们一直在组装类似的主机，从《半条命》一代就开始了，我们会为了测试新软件而组装特殊用途的主机……这只不过是开发过程中的一部分。"不过他也没有排除Valve以后推出其专用游戏机的可能性，他表示也许在很久很久以后会有Valve的主机出现。

## David Cage:PS3潜能远未发挥

《暴雨》开发商Quantic Dream的创始人David Cage日前表示，他愿意成为SCE的第一方游戏工作室，但Quantic Dream并不是一家金钱至上的工作室。他说："我们不是那种只要给钱干什么都行的工作室，我们注重的是项目本身、长期理念以及对工作室的共同认识。就目前而言，我们仅与索尼合作，仅为PS3开发游戏。"

对于在GDC上展出的技术演示DEMO《Kara》，David Cage表示，一年前他就和索尼的人讨论过《Kara》的概念，当时索尼方面对于PS3能否实现《Kara》的概念也没有把握，结果"我们用了一年的时间使得展示出来的东西比当时讨论的好一千倍"。因此，Cage认为："我们还远远没有看到PS3的潜能，它是一部极为强大的主机，还有很大的发挥空间，大家都将感到惊讶。"



### 黑曜石次世代新作搁浅

据美国媒体报道，曾风光一时的RPG专业开发商黑曜石(Obsidian Entertainment)最近裁员20～30人，原因是该公司开发多时的一款次世代新作最近被取消。据传黑曜石的这款游戏面向的是次世代Xbox，由微软投资开发，项目启动至今已有7个多月的时间。据称，黑曜石工作室首席执行官Feargus Urquhart在内部会议中公布裁员消息时数度哽咽。

### 《神鬼寓言 英雄》登陆XBLA



最近召开的微软春季展示会期间，Lionhead公布了一款《神鬼寓言 英雄》(Fable Heroes)，这是对应XBLA的派对类游戏，采用与系列作不同的卡通风格。本作是完全以多人合作的方式进行，对应4人线下游戏与Xbox LIVE在线游戏。玩家将协力打倒敌人，同时又比拼各自收集到的金币数量。而在本作中收集到的金币可用于《神鬼寓言 旅程》中进行角色升级以及获得奖品。本作的角色、关卡和敌人都是来自之前的系列作。

e, CG: 70139.blog.163.c

## INFO 新闻短波

### 《瑞奇与叮当 HD》降临PS3

Insomniac Games宣布将在PS3上推出《瑞奇与叮当 高清合集》，本作将会收录PS2上的三部《瑞奇与叮当》，画面解析度升级到1080p，并支持3D立体成像，加入奖杯。本作将于春季在欧洲率先上市，北美地区为秋季上市。




### 《生化危机6》预订量创新高

Capcom美国分公司的Christian Svensson日前表示，《生化危机6》的市场反应非常热烈，超过了之前的任何一作，正在成为系列有史以来预订量最高的游戏。虽然本作是在大作如云的年末商战期间发售，Svensson表示Capcom并不担忧其他大作的排挤效应。实际上，在《生化危机6》公布之后，还带动了《浣熊市行动》和《生化危机 启示录》的预订量迅速提升。

### Spike Chunsoft即将诞生

日本Dwango集团宣布，Chunsoft和Spike将从今年4月1日开始正式合并，合并之后的新名称是Spike Chunsoft。虽然Spike的名字在前，但是新公司是以原Chunsoft为主体存在的，Spike将从此消失。

### 《战地 进化》开发中?

最近英国游戏业界杂志《MCV》声称获得零售商的内部消息：《GTAV》将于今年秋季发售，同一个来源的消息还指出，今年7月的最新蝙蝠侠电影《黑暗骑士 崛起》上映同期会有同名游戏推出，另外还有一款名为《战地 进化》(Battlefield Evolved)的新作。这些新作消息目前都未获得证实。

### Crytek惊人新作将公开

德国Crytek公司总经理Nick Brown日前表示，4月份他们将会公布一款"绝对惊人"的全新作品。目前Crytek正在开发的游戏有三款，一个是微软发行的《Ryse》、一个是《家园前线》新作，还有一个是未公布作品。Brown表示他们的新作画面将超过之前的任何作品。

### Bethesda开发iOS游戏

《上古卷轴》开发商Bethesda游戏工作室目前正在招聘iOS程序员开发其未公布的新作，此外该公司也在招聘次世代游戏的程序员。

## INFO 新闻短波

### 《海贼无双》即将破百万

据《日经》报道，NBGI副社长鹈之泽伸透露，截至3月15日，《海贼无双》在日本和亚洲其他地区的总计销量已经超过90万套，很快将会成为《海贼王》相关游戏的首款百万大作。另外，《黑暗之魂》全球销量已经超过160万套，其中日本为40万套。

### 《恶魔战士4》将登场

据传Capcom经典格斗游戏系列新作《恶魔战士4》开发至今已有一年时间，由《街头霸王IV》的小野义德担任制作人，使用的也是《街霸IV》的引擎。

### 《刺客信条III》将推出Wii U版

育碧日前确认，《刺客信条III》除了有PS3/X360版外，Wii U版也在开发中，或许有机会成为Wii U的首发游戏之一。另外本作的预约特典为豪华金属包装盒。

### 鲤沼久史晋升

Koei Tecmo于3月5日宣布，《高达无双》、《战国无双》等系列的制作人鲤沼久史已晋升为公司软件事业部长兼京都开发部长，即Koei Tecmo开发部的最高统帅。



## Level-5公布两款《纸箱战机》新作

Level-5于3月15日同时公布了两款《纸箱战机》新作，分别是3DS的《纸箱战机 爆 BOOST》以及PSP的《纸箱战机W》。

《纸箱战机 爆 BOOST》是在PSP版的《Boost》基础之上进行移植，上屏幕为主画面，下屏幕为操作界面，可利用触控功能将自己拥有的组件移至“核心骨架”。当然，本作最重要的进化是对应3D显示功能，立体显现的战斗画面会更具魄力。




PSP的《纸箱战机W》是一款正式续作，本作的特色是采用了双主角，以大空宏和山野蛮两名主角的角度讲述剧情。大空宏是憧憬特摄英雄的御宅少年，在LBX操作方面是初学者，有着优秀的反射神经，是一个极具天赋的少年。而山野蛮经历了一年前与革新者的战斗后，已经成为一名拯救世界的英雄，他对于大空宏来说就像是兄长一样，他们将共同对抗敌人“勘探者”。




## 3DS《闪电十一人GO2时空之石》公开

Level-5宣布将会在3DS上推出“《闪电十一人》系列”第五部作品，游戏名为《闪电十一人GO2时空之石》。本作将会以4月18日开始播映的电视动画版《闪电十一人GO时空之石》为基础，引入了“穿越时空”的概念。

游戏故事发生在前作的神圣之路大赛之后，主角松风天马为了教孩子们足球而来到了冲绳。活动结束后，回到雷门的天马目击了时空异变——被称为“最终协议”的足球队从200年后的未来穿越时空来到了松风天马所处的时代，他们的目标是将足球运动从这个世界上消除，他们的压倒性实力让天马等人毫无还手之力，就在此时神秘少年“菲”伸出了援手。为了阻止足球的消失，天马等人开始了穿越时空的冒险旅程……




## 《黑手党3》将跻身顶尖大作之列?

据英国媒体报道，2K Games旗下的捷克工作室目前正在开发《黑手党3》，同时也在帮助Rockstar开发《GTAV》。据传2K捷克参与《GTAV》的开发已有将近1年的时间，他们负责的是游戏中的动作与过场动画部分。同时，Rockstar方面也向《黑手党3》提供了资源共享，Take-Two正准备将《黑手党》打造成又一个顶尖游戏系列。不过2K Games官方并未证实此消息。

## 《GTA》将登陆PSV?

最近英国著名游戏零售商PLAY的网上商城列出PSV多款大作的预订信息，在网上引起热议。该订购页面中出现了《GTA 罪恶都市之夜》、《怪物猎人携带版3》、《最终幻想 零式HD》等大作。由于零售商经常比媒体更早获知新作信息，因此Play.com的订购页面引发强烈关注。不过随后英国Eurogamer网站报道Play.com的新作信息可能是伪造的，而Play.com方面后来也删除了该页面。




## 3DS美国销售速度两倍于NDS

继3DS在日本突破500万销量之后，美国任天堂日前宣布3DS在美国累计销量已突破450万台，美国地区的《超级马里奥3D大陆》销量达175万套，《马里奥赛车7》为145万套。相比之下，当年NDS在美国发售一年后累计销量仅230万台。3DS的各方面销售数据都远远超过当年的NDS：NDS美国发售第一年游戏数量为58款，3DS超过100款。NDS第一年软件销量500万套，而3DS超过900万套。NDS软硬件首年总销售额为5.4亿美元，而3DS超过12亿美元。

More, GO: 73139.blog.163.com

# NBGI将推出PS3免费《高达》网游




NBGI近日宣布，将会在PS3上推出一款免费网游，名为《机动战士高达 战斗行动》，本作预定于今年6月底发售。本作将免费提供下载，免费游戏，通过付费下载内容盈利。

《机动战士高达 战斗行动》的开发商是制作了《第二次超级机器人大战Z》的B.B. Studio，本作是一款6对6的机器人战斗动作游戏，两队玩家分别扮演吉翁军和联邦军。游戏中不仅要操作高达进行战斗，有时还要控制机师行动，主要是用修复包维修自己的机体，也可以驾驶朋友的机体。战斗结束后将会获得可用于改装的零部件，机师的装束也可定制。本作将从3月底开始进行内测，总共有1万个名额。





**我已经被该死的手柄烦死了，真的！**



刚离开微软的Peter Molyneux表示他十分痛恨手柄，因为说到底所有用手柄玩的游戏都只是手指的运动，“这简直太垃圾了！”，他认为Kinect那种无手柄的操作方式才应该是游戏业的未来。

业界声音



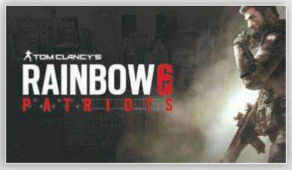
## GeoHot因携带大麻被捕



PS3破解的重要人物George Hotz（GeoHot）最近被曝因吸毒而被捕。去年GeoHot因为对PS3的长期破解行为而遭到索尼起诉，后来宣布从此不再破解PS3，此事成为黑客集体攻击PSN的导火索。

据报道，GeoHot是在前往参加奥斯汀的某个会议时，在检查站附近被抓捕的。当时美国国土安全部的工作人员利用警犬对每辆车进行了搜查，结果在GeoHot的车上发现了大麻。其实GeoHot在加州持有医用大麻的携带许可，但是德州并不承认这种许可证，因此在德州携带医用大麻属于违法行为。目前GeoHot已经被起诉，保释金至少要1500美元。据报道，最近GeoHot正在参与谷歌和Facebook的多个研究项目。

## 《彩虹六号 爱国者》遭遇剧变




据美国媒体报道，《彩虹六号 爱国者》的开发团队目前正在经历大改组。最重要的三位开发人员已经被替换，包括创意总监David Sears、剧本总监Richard Rouse III，还有首席设计师Philippe Therien和动画总监Brent George。据报道，三位主创人员的调职可能意味着本作将会在开发方向上发生重大变化，此前本作过度强调剧情的游戏开发形态公布之后，业界反响可谓褒贬不一。

## 有图有真相 SCENE



■小岛组的动作捕捉




■萌大奶2

小岛秀夫最近在微博上放出了Kojima Productions新作的工作情况，这次贴出的照片是其最新动作捕捉系统。看来小岛秀夫的新作仍是军事题材，难道真是《MGS5》？

以“大丈夫？萌大奶！”而著称的《幻境神界》即将迎来新作。最近官方开放了“幻境神界新项目2012”官方网站，其概念图是5名角色，上面写着“谁是神所说的最强天使？”

向第三方提供自家招牌角色使用权，是任天堂拉拢第三方的惯用手段。在3DS的《真·三国无双VS》里，你可以穿上林克或萨姆丝的服装来一场无双大战。



■林克无双

《轨迹》神秘新作网站正式开张！目前仍然没有详情公布，看来图中的银发女性应该是本作的关键角色。




■那由多的轨迹

这张游戏截图并非来自《VR战士》新作，而是《死或生5》！Team Ninja的早矢氏洋介曾表示很希望与3D格斗游戏鼻祖《VR战士》合作，现在终于如愿以偿——结城晶将会是《死或生5》的一名可操作角色！



■结城晶再临




# QTE之怒 CC2之惑

两个月前，我便对《阿修罗之怒》与《火影 世代》在同一天发售表示不解，CC2为什么要上演这么一场自己打自己的“好戏”？可能是两家发行商安排上的巧合，也可能是CC2对其作品的自信，但从结果来看两部作品的确互有牵制，相互分流了玩家源，至少在日本市场的反响均未达到预期。而对于两部作品最多的批评声无外乎“QTE一个接一个，打的时间还没有看的多！”以及“大型BOSS战没了，精彩的QTE都没了！”前者因为QTE太多被吼为“QTE之怒”，后者因为取消了QTE而被指无诚意，玩家对QTE多、少、有、无的不同态度估计会让CC2自己都有些凌乱。

就我看来，《阿修罗之怒》最大的缺点在于没有成长系统以及模式的丰富度不足（可能会有DLC补充），QTE的部分是其特点与亮点，绝非弱点。我们都知道，最令人反感的QTE是那些设计粗糙、影响游戏节奏、会产生割裂感的QTE，2008年的雷作《忍者之刃》便是其中典型的代表。《阿修罗之怒》的QTE部分完全没有这些问题，不仅设计上极具魄力，且大部分的QTE失败后除了可能影响过关评价，并不会有什么严厉的惩罚，它们通常只做为互动环节出现，主要还是服务于剧情本身的，不会在战斗的紧要关头不合时宜地出现。

**“QTE的部分是其特点与亮点，绝非弱点”**

对《阿修罗之怒》持否定态度的玩家可能有一大半都是因为玩了那两段安排极其失败的试玩版，而那些早早就看过剧透影像的同学们更是丧失了一次绝佳的体验机会。如果您持续关注本作，那么就不难发现这款“未来赏”获奖作品的立意与创意所在。当初《火影风暴2》超带感的BOSS战便证明了CC2在视觉表现力和镜头想像力方面已经站在日厂的最前沿，这款原创新作可以说是CC2对自身潜力的再度挖掘。作品成功借鉴动画、美剧的剧情推进模式，为游戏的互动体验方式带来新意。个人印象最深的是第6话连场激战过后，阿修罗在哀伤的钢琴曲中沉入岩浆池，此时开始出职员表，最后连Capcom的LOGO也缓缓升起！在游戏世界中，流程打一半就出STAFF的情况实属罕见，而这样反常规的细节还有很多。

既然本作定位于“连续体验型活剧”，风格上自然会有别于一般的动作游戏，而扎实的基础战斗部分也充分证明了以“火影”风格的系统去制作一款纯正ACT的可能性。虽说《阿修罗之怒》试验性质浓郁，但依然表达了CC2对动作游戏的理解，在表演性、冲击力、一周目体验等方面能向美式游戏虚心学习，这些都难能可贵，全球媒体平均73分（GOOD级别）的评价也相对客观，这显然不是一款只有QTE的游戏所能获得的评价。同时需要指出的是，埋下明显伏笔的《阿修罗之怒》能不能系列化还是让人有些疑惑。CC2的技术瓶颈已经显现，只有与Capcom的合作更加深入，赢得更多的技术与宣传支持，才能让《阿修罗之怒2》更具感染力与吸引力。




# GO WEST

3DS经过一年左右的奋战，如今已经渐显曙光，反倒是被寄予厚望的PSV在欧美首发表现平淡。这种反差使得众多索尼支持者们将目光投向了定于北京时间3月9日晚上7点举行“PSV游戏天国”网络发布会。在3月9日之前，网络上不断涌现各种PSV大作传闻，其中不乏看上去很靠谱的消息，譬如国外购物网站play.com上放出的《MHP3》、《杀戮地带》、《生化奇兵》、《GTA》等PSV新作的预定情报。至于不靠谱的消息就更多了，甚至有高人单从发布时间就推断出会有《初音未来》的PSV新作，而这只不过是因为ミク在日语中和三九谐音而已。其实单从这个发布会的时间（晚上）以及形式（网络），就能看出这是一场难有作为的商业SHOW。果不其然，纵观全场发布会，除了SEGA慷慨地带来了一个能与PC版联动的《梦幻之星在线2》，新公布的实际游戏数量为零。

PSV现在逐渐陷入了一个死循环，即缺乏游戏导致装机量上不去，而装机量上不去导致缺乏游戏。而这个局面和日本游戏市场的畸形发展有很大关系。从发售表看来，PSV比PS更像是要退出历史舞台的机种。广大的日本第三方们经过多年的摸索，总算是在PSP上找到了出路。PSV面临的竞争对手不光是3DS，还有自家兄弟PSP。而3DS其实也好不到哪里去，上面虽然也有在日本市场卖过百万的作品，但绝大部分第三方游戏依然销量在10万左右徘徊，《生化危机 启示录》和《潜龙谍影 食蛇者3D》的销量足以让那些准备在新掌机上投入大作的厂商心寒。

很多玩家认为PSV翻身的惟一机会就是搞定MH新作，因为目前日本最有力的第三方游戏品牌就是FF、DQ和MH，而FF和DQ以现有情况而言几乎不可能移植到PSV上。但MH移师PSV同样困难不小，要知道最新的4代已经早早确定要在3DS上登场，而《MH3G》的销量如今已经突破120万，且未发生《MH3》那样的大面积值崩现象，完全可以认定为成功。要在这样的情况下为PSV争取到MH新作，其实难度并不低于拉来FF、DQ。而且只有PSP还有一息尚存，就算有MH新作登陆PSV作为表率，短时间内还是难以吸引其他厂商对PSV趋之若鹜。

单就日本市场而言，PSV的前景确实不妙。不过反观欧美市场，虽说PSV首发不算辉煌，但形势其实要比日本好得多。机能强大、双摇杆配置的PSV可以很好地再现高清主机上的所有欧美一线大作。目前欧美游戏市场上高清主机玩家是消费主力，而和3DS比起来这部分用户显然会更青睐PSV。PLAY.COM开出的名单虽然有忽悠之嫌，但仔细一想，PSV确实是《生化奇兵》、《GTA》等大作便携化的最佳平台。而且PSV在欧洲并不存在和PSP竞争的问题，苹果的IOS平台也并不能提供让核心玩家满意的游戏体验。如果SONY真能拉来一个《GTA》或《COD》式的大作，再加上一大堆年年有的高素质体育游戏系列，PSV在欧美绝对能和3DS一较高下。

个人认为SCE今年的工作重心应该是确保PSV在欧美地区的成功，至于日本市场，目前PSP活得很滋润，完全没必要为将PSV扶上位而将PSP执行安乐死。反倒是PS3，年底会面临Wii U的强大竞争，如果不能迅速扭转PSV的颓势，SCE势必会面临更困难的局面。如果真想通过砸钱换大作来个“毕其功于一役”，GTA、COD肯定比MH更有效。

**“个人认为SCE今年的工作重心应该是确保PSV在欧美地区的成功”**

More, GO: 73139.blog.163.com

# 自由与死亡

你所知道的历史都是错的，美国革命不止是新大陆上的自由与民主之战，它也涉及了一场绵延数千年的冲突。在一群被围攻的美国叛军与新手指挥官乔治·华盛顿背后，有一些在暗影中涌动的力量——他们才是历史大潮的真正操纵者！而在这场冲突之中，有一位不为人知的英雄，他有着古老的本地血统，他注定将在历史舞台中扮演关键角色。《刺客信条 III》将讲述这段不为人知的历史，讲述美国独立战争背后的真正冲突，它将改变“《刺客信条》系列”的一切。

《刺客信条 启示录》已经结束了埃泰尔与Ezio的故事，而《刺客信条 III》将会是系列真正的终结篇。为了让玩家在这款终结之作中获得全新的游戏感受，育碧蒙特利尔工作室决定采用一个全新的时代背景——18世纪的美国独立战争！《刺客信条 III》开发至今已有两年多的时间，开发周期比前几作都长。毕竟，本作给人的感觉就像是一个全新的系列，玩家的舞台不再是中世纪的欧洲或中东，而是美洲新大陆上的蛮荒世界。新主角的原始力量与Ezio的优雅形成鲜明的对比，他将在山林里攀爬跳跃，战斗将更具速度感。为这一切提供基础的，是育碧的新版Anvil引擎。育碧表示，本作的目标是“在本世代主机上做出次世代的画面”，实现本代主机的最强画面，你会看到数千士兵的血战，同时又有更为细腻逼真的人物表情。

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA




| 刺客信条III | | Ubisoft | 动作 |
|---|---|---|---|
| 多机种 | Assassin's Creed III | | 美版 |
| | 预定2012年10月31日发售 | 1人 | 59.99美元 |
| | 对应机种为PS3、X360 | | 对应玩家年龄：17岁以上 |

©2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

## 真相

《刺客信条 启示录》的事件之后，Subject 16 不会再有谜团留下。不过育碧不会完全丢弃这个倍受欢迎的概念，他们将以全新的方式再次撩拨玩家的神经。

## ANIMUS

本作中将首次出现 Animus 3.0，该软件将采用全新的画面风格以强调其变化。深受喜爱的 Animus 数据库功能将回归，游戏中的角色 Shaun Hastings 将让你看到历史的另一面。制作人说：“因为 Shaun Hastings 是英国人，他可能会从英国人的角度怒评这场革命战争。”

## 多人模式

本作的多人模式未公布任何消息。在前作中完成了多人部分的故事后，你所操作的角色已经被训练为一个顶尖刺客，接下来应该要参与实战。本作的多人部分应该会与前作有着本质性的区别。

## 平台动作关卡

本作也会有专注于平台动作部分的关卡，制作人说：“大家都喜欢这个，我们也喜欢，肯定不会取消此内容。”

## 同步

完全同步的概念将会回归，不过会有一些重要的改动。首先是本作中的任务在达成了同步条件之后就会有检查点，所以不用重复之前已经做过的事。更重要的是，简单的 100% 同步概念完全进化。你不用为了 100% 的同步率而做任务，完成这些任务本身会得到充分的报酬。在每一个任务中，你所做的每一件事都有其价值。当然也可以通过重玩的方式加分。

## 兄弟会

育碧蒙特利尔表示，发展兄弟会，并呼唤刺客同伴共同作战的概念大受欢迎。本作也有类似的系统，不过阿萨辛组织在这个新时代里如何运作还是一个谜。

# 孤狼之影


■雪地中弓身前进的康纳，如寻找猎物的孤狼。



本作的新主角自称“康纳”(Connor)，其本名为“Ratohnhake:ton”。《刺客信条》系列”的角色魅力向来为人所称道，从埃泰尔到 Ezio，在玩家中都有极高的拥护度。这个看起来没那么帅气的新主角如何满足玩家的期待?

康纳是个混血儿，父亲是英国人，母亲则是美洲土著，他在北美洲本地的莫霍克一带长大成人。本作将带玩家体验游戏历史上极少涉及的题材——北美土著的生活。康纳小时候经历了白人殖民者的血腥掠夺，他的村庄被殖民者摧毁。这起惨剧之后，康纳决定直面暴政，寻求正义。育碧试图将康纳塑造成一个自由战士，并非为了报私仇而战。而在此过程中，他加入了理念与之相同的阿萨辛组织。

本作中，康纳同样是穿着标志性的阿萨辛服装，但是与优雅地混迹于人群中的 Ezio 不同，他更像在丛林里寻找猎物的野兽，当他在追击“猎物”时，其动作让人联想到捕食的孤狼。印第安战斧和匕首是他的主要武器，他的动作精准而致命。育碧为他制作了数千种动作，并未从过去的系列作里沿用任何动作。

# 30年独立战争史


■目前公布的首个预告片中出现了同屏千人的壮观场面，在游戏中更是会有千人战争的画面。

《刺客信条 III》的时代背景是 1753 ~ 1783 年之间，主要发生在波士顿和纽约。在这殖民时代的美国，育碧有数百场战役和事件可以作为背景素材，比如华盛顿的小小军团艰难攻占波士顿，以及美军从纽约连夜慌忙撤离。制作人 Hutchinson 说：“这次不是让你进入历史性的建筑，而是让你参与历史性的事件。你将看到纽约的大火，将访问华盛顿的军队所占据的福吉谷，你将在重要的历史节点造访那些重要场所，并亲身体验那些事件的前因后果。”如果你对美国独立战争的历史有所了解，不难想像邦克山之战、萨拉托加之战、福吉



■设定图中美国军队与英军开战的场面，本作将会是系列史上首次大量描绘大规模战役。

谷战役等事件如何在康纳的身边上演，他并非在外围旁观这些事件，而是参与其中。比如在目前内部演示的一个关卡中，当红衣的英军士兵枪炮猛击之时，康纳就潜伏在旁边的大石头后面。他在美军士兵的尸体中迂回前进，炮弹就在耳边呼啸而过。Hutchinson 说："这次实现了同屏数千人的规模，而过去最多只能做到同屏 100 人。"

《刺客信条 III》主要围绕美国革命期间那些著名的战役与英雄时刻，但绝非历史事件的简单重演。潜藏在这个表面事件之中的，是联系整个系列的主线，即阿萨辛与圣堂武士之间的冲突。在本作中，并非所有美国殖民者都是正义之士，而英军也并非清一色的邪恶镇压者。育碧试图从阿萨辛与圣堂武士的角度描述战争中的道德灰色地带。Hutchinson 说："我们很努力地避免将圣堂武士塑造成挥舞着拳头将世界带向末日的恶棍，他们真心认为自己在拯救世界。"故事中也涉及了冲突中的其他势力，有法国人，也有美洲土著人。康纳的故事将这一切串联起来，并联系到未来的后人 Desmond。为何 Desmond 和现代的阿萨辛对康纳的故事如此感兴趣？在前作的最后，Desmond 来到了纽约的某个神秘场所，显然在本作中将通过几百年前的事件发现该场所的秘密。

# 独立战争名人录



◀查尔斯·李抓住年轻的康纳，两人之间究竟存在怎样的恩怨？

▼康纳与乔治·华盛顿在冰雪覆盖的边境之地议事。



"本作将会有《刺客信条》系列最强的配角阵容，"创意总监 Alex Hutchinson 说。"这段历史时期有太多的重要人物，都是玩家们耳熟能详的。与过去一样，本作中碰到的大部分重要角色都是在历史上真实存在的，史书记载了他们在美国独立战争期间的事迹。

在游戏中，玩家将会碰到满面愁容的乔治·华盛顿，他指挥的贫民军队要面对当时最强的军队：英国红衫军。康纳与华盛顿之间的纠葛将会是本作的关键剧情之一。

本杰明·富兰克林也扮演了一位重要角色，大家都知道，他不仅是独立战争的伟大领袖之一，也是当时美国最伟大的发明家。那么他在本作中是否会扮演着类似于达芬奇的角色呢？Hutchinson 表示他们没有这样的打算。

查尔斯·李也将是本作的关键角色。剧本作者 Corey May 说："查尔斯·李被认为是比华盛顿更合适的总司令，最大的不同之处在于李想要的是钱。他也不能算是个政治人物，他不剪头发、不刮胡子，穿着破烂衣服，对人粗暴，因为他忙着发动战争而不是做政治斗争。"历史上，查尔斯·李是美国军队里的一个暴躁人物，他最后被英军抓捕，差点给美国造成灾难。本作中他似乎与阿萨辛有千丝万缕的联系。

# 边境之地



►边境之地有着复杂的地形，攀爬到悬崖高处会看到壮观的景致，不禁令人想起《波斯王子》。



▼本作有“地标式树木”的概念，爬到树上可以清楚观察目标的动静。

在现代纽约的神秘场所是在荒郊野外的地方，就像美国革命时的大部分地方一样。当时在纽约和波士顿之间是一片荒野，被称作边境之地。那里有广袤的森林、山脉、悬崖、河流与湖泊，还有康纳成长的莫霍克村落，还有列克星敦与康科德殖民地，这些都是玩家可以自由探索与冒险的地方。据制作人所说，本作的“边境之地”就像整个美国东北部的浓缩，其地图规模更是《刺客信条 兄弟会》整个地图的 1.5 倍。与《刺客信条》一代那片基本完全空旷的野外地带不同，本作的边境之地有太多的内容，整个游戏三分之一的任务都是发生在那里。

荒野的游戏场所是本作与过去相比的最大改变。悬崖、树木、崎岖的地形、陡峭的山丘，这一切都带来了完全不同的玩法。土生土长的康纳在这样的环境中如鱼得水，而装备精良的红衣英军战士们在这样的环境中都成了猎物。

本作中，康纳可以在树枝之间跳跃，可以在树干之间弹跳。参天古树取代了大教堂，成为荒野中的“地标”。在树梢上俯瞰白雪皑皑的峡谷，一切尽收眼底。你可以爬到陡峭的悬崖上，可以跃入湍急的河流，还可以追捕猎杀各种动物，比如熊、鹿、狼、兔子等，从而获得熊掌、鹿茸等物品。猎杀这些动物的技巧也将决定你所获得的回报：以敏捷的致命一击杀死一头熊，会获得更完整的熊皮，卖出更好的价钱。目前内部演示的 DEMO 中可以看到康纳用隐藏的腕刃刺穿熊的脖子。



▲恶劣的天气给红衫军造成困扰，却成为康纳的优势。



◄如果你愿意的话，也可以把本作当做狩猎游戏来玩。

# 四季变迁

本作的美国革命部分事件跨度达 30 年，因此其中的游戏世界会发生改变。比如某年战争在某个历史地点爆发，几个月后，那里只剩下一片废墟。场景中不仅有昼夜更迭，还有四季变迁。无论是边境之地还是城市，每一个场景都是色彩鲜明，夏季时的郁郁葱葱，冬季时的白雪皑皑——气候在不断改变地形地貌。在大雪中行走，康纳的动作会随着雪的深浅而变化。气候变化带来的绝不止是换一张贴图那么简单，而是地形的完全改变。在最恶劣的天气下，敌人将会在泛滥的河水中艰难跋涉，而早已适应这种气候的康纳反而更容易对他们下手。而在冬季最寒冷的时候，湖泊与河面将会结冰，你可以借此机会走到某些本来无法到达的地方。

本作的世界中有很多俱乐部和小型组织，当你的某些壮举引起他们的注意，他们就会邀请你加盟。而加入这些俱乐部之后，将有机会参与一些额外的任务。比如在你猎杀了一定数量的鹿之后，就会有人找到你，对你说：“您真是箭法如神啊！何不加入我们的狩猎俱乐部呢？”在这个开放的世界里，总会有一些玩家在某些类型的户外活动中乐此不疲，这种游戏内的俱乐部就是为这些玩家而准备的。

# 尖端技术

《刺客信条 III》使用了新版的 Anvil 引擎。该引擎的主要技术团队是当年《波斯王子 时之沙》和《刺客信条》前两作的核心技术人员，在《刺客信条 II》完成之后，他们马不停蹄地开始研发 Anvil 新版引擎，这就是本作的技术基础。Hutchinson 说：“也许这么说听起来有些骇人，但是我认为我们的目标是在本世代主机上实现次世代的画面。”看看本作的游戏画面与实机演示，你就知道他们并非吹牛。流畅的动作、完美的动作衔接、广袤的野外场景、大规模的战争场面都是在过去难以想像的，也证明了育碧非凡的技术实力。



# 武侠世界



不管你装备的是腕刃、印第安战斧还是其他武器，本作鼓励玩家采取更具攻击性的玩法。在攻击时，本作采用了目标自动侦测系统，不用像过去那样笨拙地进行瞄准锁定。防守与反击是同一个键，为的就是让玩家多多反击，而不是龟缩在角落里。康纳的标准战术就是不断地移动与攻击。本作新增了情景攻击动作，也就是根据特定情形会变化为不同的动作，比如在敌人开枪时，随手抓起身边的敌人当肉盾。Y 或△键是使用副武器，比如单发的燧发枪。

全新的动态镜头系统将会在战斗时很自然地转到最佳角度，当敌人一个又一个在你的攻击中倒下时，镜头会自动拉近，增强画面的冲击力。在一对一战斗时，镜头会拉得很近，近到像一个格斗游戏。玩家可以随时加入或退出战斗，按奔跑键可随时转身逃走。在面对重要刺杀目标时，也要靠速度与力量。康纳会以猛虎般的气势冲入重重把守的卫兵之中，直取目标。在此过程中不需要停下来将敌人一个个打倒，而是像一部出色的武侠片一样，以行云流水般的动作，在腕刃的舞动中两边的敌人纷纷倒地，在奔跑跳跃中冲向目标。Hutchinson 说："康纳永远在行动中，不管是攀爬、战斗还是做其他事，厉害的玩家可以不停地移动。"从目前的演示来看，流畅的动作将成为本作最大的魅力之一，康纳的每一个动作总是能与下一个动作完美衔接，使得整个战斗过程充满动作片般的欣赏价值。很难相信这样的动作片段居然不是 CG 动画，而是完全由玩家掌控，这要归功于本作加入的大量新招式。



▲战斗时镜头会自动呈现最具冲击力的角度。

新闻资讯 前线狙击

# 刺客信条3.5

电影般的表现方式不仅表现在战斗部分，也更深入地融入到本作更为复杂的叙事部分。本作的剧情演出部分总长度为两个半小时，Hutchinson 说："这听起来有点儿恐怖，过去大家都习惯于把注意力放在游戏身上，而现在我们发现这已经跟拍一部电影差不多了。"配音录制、动作捕捉和面部捕捉都是在布景前同时制作完成的，就跟在蓝背景前拍摄特技片一样。制作出来的成果有着令人惊叹的细节，尤其是面部表情和眼睛的动作方面，是在系列中前所未见的。育碧在所有细节上都渴求真实，因为涉及诸多史实情节，他们聘请了多位剧本顾问，对所有的对话进行指导监督，还聘请了不少美洲土著后裔担任动作捕捉演员，在某些游戏片段中出现的莫霍克语都是由真正的该族后裔人士配音。这个发生于边境时代的故事，无论在对话还是剧情场面的制作上都是按电影大片的标准来做。

本作高级制作人 Francois Pelland 说："这是自从一代以来《刺客信条》系列最长的开发周期，因为启动较早，我们希望尽早做出初步成品，让我们有更多时间进行打磨润色。"这款总开发周期长达 3 年的游戏，如今即将完成初步成品，他们还有几个月的时间进行调整与完善。Hutchinson 表示，虽然本作名为《刺客信条 III》，但是从内容的进化程度来说，应该是"刺客信条 3.5"。本作在开发周期与投资方面都是之前的两倍，育碧对其抱有极高的期望。目前展示的非完全形态已经比前几作有着大幅的进化。

"《刺客信条》系列"的剧情复杂，但育碧表示本作一开始就是面向新玩家开发的，对前几作毫无了解的玩家绝对可以毫无障碍地了解本作的故事与系统，系列的核心玩家也将因全新的背景设定而获得全新体验。而过去留下的所有谜团也将一一揭晓，游戏世界中的 2012 年 12 月究竟会不会成为世界末日？随着 2012 年末的逼近，现实与游戏中的事件将会出现交集，关于末日的答案只有让时间来验证……



■独立战争时的波士顿——美国最早开发的城市之一。

More, GO: 7359.blog.163.com



# 当人类灭亡之后……

# THE LAST OF US

**2009年秋季,《未知海域2》制作完成之后，顽皮狗工作室内部分成了两个开发团队，一个团队继续做《未知海域3》，另一个团队开始创造一个原创新作。这是顽皮狗创办20多年来首次设立两个团队，新团队原本打算开发《杰克与达斯特》的PS3新作，但是在讨论的过程中逐渐跑题，结果变成了一款原创新作——那就是在去年12月首次公开的《末日余生》!**

| 末日余生 | | SCE | 动作冒险 |
|---|---|---|---|
| PS3 | The Last of Us | | 美版 |
| | 发售日未定 | 1人 | 售价未定 |
| | 对应周边未定 | 对应玩家年龄：17岁以上 | |

## 我是传奇

《末日余生》的灵感来自BBC系列纪录片《地球》中的某一期节目，描述的是一种会寄生在蚂蚁体内的虫草菌寄生虫，他们在蚂蚁体内成长到一定程度后会将宿主杀死，从其尸体中爬出，然后放出孢子感染其他的蚂蚁。本作讲述的是类似的寄生虫感染了人类，造成世界的毁灭。被感染者的惟一目标就是将寄生虫传播给其他人。游戏以寄生虫危机20年后的世界为舞台，那时世界的大部分地方已成废墟，只剩下极少数的幸存者。

游戏主角是中年大叔Joel和14岁少女Ellie。Joel年近半百，如今在隔离区的黑市里贩卖药物与武器。在隔离区里到处都是检查站，每走几部都要做身体扫描，确保体内没有被寄生虫感染。如果被证实感染，将被立即处决。而Ellie出生在末日之后的世界，成长在军事隔离区的高墙之中，从未见过外面的世界，但他对旧世界留下来的音乐与书籍非常着迷。Joel受隔离区外的友人所托，目的是将Ellie偷偷带出隔离区。但是在运送途中他们成为军方追击的对象，原本位于附近的安全港不再安全，Joel只有将Ellie带到美国西海岸的另外一个安全港，从此开始了穿越美国大陆的末日之旅。



■变成废墟的空旷城市，场景风格让人想起威尔·史密斯的经典之作《我是传奇》。

©2012 Sony Computer Entertainment America LLC.



■Ellie是一个聪明的帮手，在游戏中她将经常帮玩家解围。

## 相依为命

在《未知海域》系列”中经常有NPC跟着德雷克作战，而双人配合是本作的核心游戏系统。大多数时候，玩家控制的是Joel，机灵的Ellie会躲在一边，通常不会给你造成麻烦。不仅如此，她还会给你不少的帮助。比如她会提醒你身后有敌人靠近，而当你被敌人围殴时，她也许会从某个黑暗的角落里扔出一块板砖，砸中敌人的脑袋，让你有挣脱的机会。本作采用了真实的体力设定，受伤时你不要奢想躲在某个没人的角落等待HP自动恢复,必须要找到急救包才能恢复。随着游戏的进行，Joel与Ellie之间会逐渐发展出越来越强烈的默契与信赖感。

除了战斗之外，当然也少不了类似于《未知海域》的平台动作与解谜内容。不过Joel和Ellie都不是德雷克那样的冒险家，他们的动作没有那么敏捷，无法像他那样做玩命的动作特技。在很多时候，要充分利用Joel与Ellie的体形特征进行配合。比如在一个车库前，Joel会把沉重的门抬起来，然后身体娇小的Ellie钻入其中，找到开关将门打开。通常，娇小而轻盈的Ellie负责爬窄洞或裂缝，而力量型的Joel负责搬抬或者当Ellie的人肉梯子。本作使用了与《未知海域》相同的动作捕捉技术，演员Troy Baker（Joel）和Ashley Johnson（Ellie）在索尼电影制片厂的摄影棚里表演各种动作，配音与动作捕捉同时完成，表情全部为手动制作。



■Ellie偶尔也有陷入困境的时候，一定要尽快上前解救，一旦Ellie被杀就会GameOver。



■目前为止顽皮狗仅公布了游戏中的普通敌人，并未公布那些受感染的变异者。



■子弹是一种稀缺资源，一定要省着点用。

## 求生本能

《未知海域》系列”有着出色的AI，而顽皮狗为本作研发了更为高级的AI系统。除了那些被寄生虫感染变异的怪物之外，在本作的末日世界里，还有为了生存而不择手段的幸存者。他们结成一个个帮派，会埋伏在高速公路旁劫车，然后杀人越货。由于只是普通人，他们不像其他游戏里的敌人那样能够身中十几枪仍然健步如飞，在多数时候一枪就能干掉一个敌人。但在本作中子弹是一种稀有资源，数量非常有限。如果你用枪击毙了一个敌人，其他人就会躲起来，他们会绕到你的侧面或者身后偷袭。而如果他们看到Joel的身上没有枪，就会正面进攻。

那些普通的敌人并非毫无感情的炮灰，当同伴丧生时，他们会狂怒地和你拼命。他们还会提醒彼此注意周围的危险。由于子弹很少，大多数时候玩家要靠木棍、砖头、刀具等武器近距离作战。



■与《未知海域》略带幻想味的画面相比，本作的画面风格更为写实。

## 废墟美学

美丽的场景向来是顽皮狗作品的重要卖点。《末日余生》将带玩家穿越美国的多个城市与荒野地带，其画面风格来自摄影中的所谓“废墟美学”。在《未知海域》中，我们会看到被自然掩盖的文明古迹，而本作的场景则是沦为遗迹的现代文明。浩劫发生后只有20年的时间，很多建筑并没有到完全损坏的地步，但是大自然正逐步吞噬这些人造建筑。街道的裂缝上长出密密麻麻的杂草，都市的高楼大厦正被树枝与藤蔓包裹。

与《未知海域》相比，本作的画面风格更接近于照片般的真实感，户外场景同样是以明亮鲜艳的色彩为主。导演Bruce Straley表示，本作的场景美丽而充满神秘感，将会引诱着玩家深入，产生探寻究竟的欲望。

## 大师级配乐

顽皮狗作品的音乐绝不会让人失望。与《未知海域》大气磅礴的音乐风格不同，本作的配乐原则是用最少的音乐营造出场景中的“空气感”。负责本作配乐的是从好莱坞请来的Gustavo Santaolalla，他曾因《断背山》和《通天塔》荣获奥斯卡大奖。当他看到《末日余生》的剧本后，就主动要求参与本作的配乐制作。目前他已经为本作写了十几首音乐。

Santaolalla擅长用少量的乐器创造出充满感染力的音乐，而这与本作的场景氛围非常契合。实际上本作在氛围营造方面的重要灵感来自电影《老无所依》，该片的寂静与荒凉感很符合末世氛围。片中音乐极少出现，经常通过环境杂音与急促的呼吸声营造出紧张气息。本作的音乐与音效风格与之相似。



■寂静的音乐与荒凉的场景配合，营造出强烈的末日感。




# LOLLIPOP CHAINSAW

文 宇宙人
美编 心の永恒

记得 293 期杂志新作短波的栏目中，我们为大家介绍过这款以性感链锯拉拉队长锯僵尸为卖点的作品，近期关于本作的情报一直不绝于耳。从中我们也可以看出须田刚一这位制作人幽默诙谐和个性张扬的制作风格。游戏不仅将分普通版和进化版双版本发售，而且 X360 版和 PS3 版的服装要素也会有所差别，更可耻的是两个版本的女主角选用了两位不同的 CV，对声优控来说这种圈钱的动机实在太明显了！

| 链锯甜心 | | 角川Games | 动作 |
|---|---|---|---|
| 多机种 | LOLLIPOP CHAINSAW | | 日版 |
| | 预定2012年6月14日 | 1人 | 7600日元 |
| | 对应机种为PS3、X360 | | 对应玩家年龄：17岁以上 |




## 故事背景

故事舞台位于美国西海岸地区的超大型学校“圣罗梅罗高中”，就读于这所高中的主人公朱丽叶是一位很受人喜欢的拉拉队长，实际身分是自古以来负责将死灵引导到天国的僵尸猎人家族的成员。

就在朱丽叶 18 岁生日的时候发生了异变，原本想跟男朋友尼克约会的她来到学校后，发现学校内已经被僵尸所占领，在这里等待着她的是已经成为了僵尸的同学们……

## 登场角色



### 朱丽叶

就读于圣罗梅罗高中的拉拉队长。真正身份是自古以来背负着退治僵尸的宿命的僵尸猎人一组的次女。在 18 岁生日的那天，学校中出现了大量僵尸并被卷入到这次事件中。

CV：日笠阳子（PS3）/ 喜多村英梨（X360）



### 尼克

CV：铃村健一

作为朱丽叶恋人的他本来也跟普通人一样拥有一副健全的身躯，不过因为战斗中被僵尸所咬而受到感染，就在即将被侵蚀而僵尸化之际朱丽叶想出了个 Nice Boat 的主意，就是将他的头部砍下来，避免了彻底变成僵尸。现在已仅剩下头部的姿态存活。



▶拥有完整身体但已经完全僵尸化的尼克，这到底发生了什么事？

### 乔治·莫里科夫

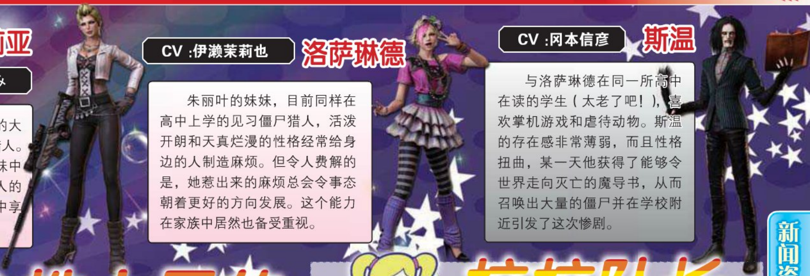


CV：岛田敏

表面上只是一名普通的寿司店老板，他的真实身份是下川流空手道达人兼僵尸猎人的首领，同时他也是朱丽叶的师傅。以自身的武术和高超的刀法而自豪。在长期的修行中掌握了各种各样的秘术，深受朱丽叶一家的信赖。喜欢吃海胆，以及收集女性的内衣。

More GO 73139.blog.163.com

©KADOKAWA GAMES / GRASSHOPPER MANUFACTURE



**科迪莉亚**

CV：浅野まゆみ

朱丽叶三姐妹中的大姐，身经百战的僵尸猎人。性格沉着冷静，在姐妹中是最稳重的，凭借惊人的狙击能力在僵尸猎人中享誉盛名。

**洛萨琳德**

CV：伊濑茉莉也

朱丽叶的妹妹，目前同样在高中上学的见习僵尸猎人，活泼开朗和天真烂漫的性格经常给身边的人制造麻烦。但令人费解的是，她惹出来的麻烦总会令事态朝着更好的方向发展。这个能力在家族中居然也备受重视。

**斯温**

CV：冈本信彦

与洛萨琳德在同一所高中在读的学生（太老了吧！），喜欢掌机游戏和虐待动物。斯温的存在感非常薄弱，而且性格扭曲，某一天他获得了能够令世界走向灭亡的魔导书，从而召唤出大量的僵尸并在学校附近引发了这次惨剧。



## 个性十足的僵尸们



**捷特**

性格相当具有攻击性的朋克摇滚歌手僵尸。操纵扩音器和麦克风等舞台设施是捷特的主要攻击手段。

◀捷特拥有将通过麦克风吼出的声音物质化的特殊能力，面对高速飞来的巨大音符，到底有什么对策呢。

**比克**

手持巨大斧头，随处背着一只大黑熊的海盗，演奏音乐的狂乱战士。顺带一提，他所背着的黑熊同样是僵尸。比克的基地是一艘浮游在空中的巨大海盗船。

## 拉拉队长华丽的攻击方式

朱丽叶除了能利用手上的链锯斩杀僵尸之外，身为僵尸猎人的她本人也拥有不凡的身手。丰富的体技配合链锯能组合出各种华丽的连段。体技中不乏各种大范围的攻击，而且还能令僵尸陷入混乱状态，再用链锯一击必杀。



■被体术打到的僵尸会头冒金星。



■飞燕疾风脚！



▲这就是所谓的牡丹花下死做鬼也风流么。

## 丰富的服装

既然是以性感养眼美少女为一大卖点的游戏自然少不了服装要素，从目前的情报来看本作除了标准的拉拉队服之外，还有性感的三点式泳装、女仆装、赛车女郎等。不过更令人发指的是，这些服装不少是分版本自带的，如果想要用其他版本的服装恐怕又要做好被DLC坑的准备了。除此之外还有跟多部动漫作品联动的服装，已知的有《校园默示录》、《这货就是僵尸吗？》、《魔乳秘剑帖》和《死囚乐园》。





**春奈**

出自《这货就是僵尸吗？》，同样是链锯切僵尸，没有比魔装少女更合适的了。

**魔乳千房**

出自《魔乳秘剑帖》，在广播剧中演绎魔乳千房的声优正是喜多村英梨，这个算得上是目前惟一跟CV对应的服装吧。

**白**

出自《死囚乐园》的白。

**毒岛冴子**

**宫本丽**

▲屹立于僵尸群中的性感女神毒岛冴子，湿了！

# 发售前的最后直击！

距离《王国之心 3D》发售还有不到 10 天的时间，各方情报也随之迎来了最后一轮高潮！全新的世界、十三机关的再现以及酷似杰姆那斯的年轻男子，这一系列消息都足以让老玩家们为之热血沸腾！3 月 29 日，让我们和索拉、利库一起，手持键刃踏上梦中的旅途吧！

文 八重樱 美编 NINA





## 利亚 Lea




▲看到镜子中的身影，利亚确认自己已经变回了人类。与无存时的他相比，外貌上几乎没有改变，但眼睛下方的红色纹绘却消失不见了。




▲不仅是利亚，其他机关成员们也全都恢复了人身。




| 王国之心3D | | Square Enix | 动作角色扮演 |
|---|---|---|---|
| 3DS | KINGDOM HEARTS 3D [Dream Drop Distance] | | 日版 |
| | 预定2012年3月29日 | 1人 | 5800日元 |
| | 对应3DS扩张滑杆 | | 对应玩家年龄未定 |

十三机关中的 No.8 炎之烈风——阿克塞尔，利亚是他还是人类时所使用的名字。在过去的几部作品中，阿克塞尔一直都是被着力刻画的对象，无论是他那副玩世不恭的态度，还是他与罗克萨斯之间的友谊，都给玩家留下了深刻印象。在《KH Ⅱ》后期，阿克塞尔为帮助索拉前往十三机关大本营而与无存同归于尽，但消失的只是他的无存而已。本作中十三机关的成员们将会以人类的身分重生，名字也恢复为原本人类时的名字。成为无存这段时间的记忆以及各自的能力似乎也得以保留。

◀恢复人类身分后，十三机关与索拉、利库等人的关系是否也会发生改变呢？

## 神秘青年 Unknown






▲"果然如传闻所言，是个乐天派。"神秘青年口中所说的"乐天派"果然是指索拉吧？他是从谁的口中听到了索拉的事呢？




◀神秘青年对利库心中的"黑暗"也了若指掌。




▲"被选中的人"又指的是什么？

身穿十三机关长袍、身分不明的男子。从外形上看似乎是十三机关 No.1 虚无的支配者——杰姆那斯的年轻态，游戏中他将会多次出现在索拉与利库的面前，他的目的究竟是……？




◀从伊安大师所说的"键刃大师承认考试"的内容来看，重点就是要将那些"沉睡在悲伤中的人们"带回现在。

©Disney. Developed by SQUARE ENIX





# 坠入梦境

本作的一大特色就是通过坠入梦境这种形式强行切换当前使用的角色。在屏幕右下角角色的头像旁，有一条名为“DROP”的倒计时条，当“DROP”显示为零时，当前角色就会突然陷入沉睡，此时玩家只能切换到另一名主角继续进行游戏。





▲交换角色时，会根据打倒敌人入手的“DROP PRIZE”数和道具数换算成相应的DROP点数。DROP点数可以为下一个操作角色提供一些有利的能力，也可以用来交换指令、道具和金钱。

▲利库与索拉的新服装，散发着赛博朋克的感觉。

# 《创：战记》加盟KH！

下面就为读者们介绍在《王国之心3D》中新增加的世界——《创：战记》。《创：战记》是2010年由迪士尼推出的一部科幻电影，其前作老玩家们也应该都很熟悉了，就是在《KH Ⅱ》中曾经登场过的《电子世界争霸战》。在《王国之心3D》中，索拉和利库都将换上充满未来科幻感觉的服装在这个神奇的电子世界中展开冒险，玩家也将体验到更为多样化的操作与战斗。





▲这是在《创：战记》的世界中所要面对的一个食梦者BOSS，攻击方式有：回旋攻击、光盘攻击以及飞弹攻击。如果被飞弹击中的话，更有可能减少DROP槽哦！



▲另一位BOSS——林斯勒。他会反转当前区域内的重力磁场，在反转的情况下操作也会变成反向，而恢复重力时，落地的瞬间还会引发冲击波！




▶几位《创：战记》的主角似乎对索拉手中的键刃产生了浓厚的兴趣……



# 《创：战记》的“真实转移”




上次的前线狙击中已经提到，本作新增的“真实转移”是与世界相关的特殊技能，所处于不同的世界里，发动“真实转移”时的效果也千差万别。在《创：战记》的世界中，“真实转移”是以代码的形式出现的。点击夹在蓝色代码中的红色代码，将其组合成“MOVING SPARK”，就能操作敌人释放巨大爆炸。



# 新・光神話 パルテナの鏡



本作是1986年任天堂在FC平台推出的横版过关动作游戏《光神话 帕尔提娜之镜》的后续作品，虽然原作在这26年间曾以FC游戏合集的形式登陆过GBA平台，也曾经在Wii和3DS平台上推出过下载，不过恐怕对其有所认识的还是一些老一辈的玩家了。本作虽说继承了名字和世界观，但系统和玩法可以当成一部全新作看待，临近游戏发售，这里便为大家总结一下本作的一些情报吧。

文 宇宙人　美编 心の永恒

| 新・光之神话 帕尔提娜之镜 | Nintendo | | 动作 |
|---|---|---|---|
| 3DS | 新・光神话 パルテナの镜 | | 日版 |
| | 2012年3月22日 | 1~6人 | 5800日元 |
| | 无对应周边 | | 对应玩家年龄：12岁以上 |

## 多人对战模式

本作在联机模式下能实现最多6人的协力或对战。对战模式有两种，玩家可以随意选择武器和奇迹，透过网络或者与身边的玩家一较高下。




**战斗王者模式：**参加人数为2~6人的大乱斗模式，空缺的位置也可以设置NPC加入战斗。选择了神器和奇迹之后开始战斗，战斗中除了自己以外所有人都是敌人。击败了对手之后会根据选用的神器而获得相应的分数，被击败则会相应减少。限制时间结束后清算所有人获得的分数，分数最高的胜利。

**天使降临模式：**参战的玩家分成两小队，进行3VS3的比赛，玩家人数不足的时候会加入NPC填补空缺。当玩家被击败之后，根据选用的神器会扣减队伍相应的"战力"。当队伍战力变成0之后，被打倒的玩家会成为这支队伍的"天使"重新回归战场，只要击败敌方队伍的"天使"便能获得战斗胜利。

## 恶魔之釜

每一关开始前玩家可以向恶魔之釜放入红心，红心数量越多，这一关的认真度（难度）就会相应提升。认真度从最低的0.0级到最高的9.0，数值越高敌人便会越强大，当然相对应的奖励也会更加丰富，入手的神器或者奇迹也越珍贵。

如果在闯关途中不小心被打倒，注入恶魔之釜的红心便会减少，认真度也会下降。当认真度跌到2.0的时候，敌人变几乎不会主动攻击了。所以如果想要获得珍贵的道具，除了要挑战高难度之外还要注意战斗中不要被打倒。

## 装备介绍

本作中主人公使用的武器被称为神器，神器一共有9个种类，分别是"击剑""狙杖""射爪""神弓""破掌""巨塔""爆筒""卫星""豪腕"。这些神器的性能各异，而且同种类的神器之间也有不同的特性。下面就让我们来看看这些神器的性能吧。




◀无论射击还是近战都有良好的表现，重视平衡性和泛用性。任何情况下都能发挥作用的武器。




▲拥有超长距离的射程，能够狙击很远很远的目标，但是炮弹几乎没有诱导性，而且距离接近之后威力还会下降，不擅长近战的武器。




►全部神器中速度最快的。是利用灵活的身法急速靠近敌人进行高速打击的武器，机动性弥补了攻击范围的缺陷。




◀发射描绘出各种弧线的光矢，速度和诱导性非常好，射程优秀，适合进行中远距离作战的神器。




▲贴附在手上，从手掌放出高诱导波动拳的神器，依靠强大的连射能力制造诱导弹幕作战。缺点是威力偏低。




►漂浮在两肩的浮游炮武器。能发射出射程很高的炮弹，威力同样会因距离而提升。




▲专门针对近战而制造的武器，重视近距离打击能力。射程比较短，不过也能领被他追上的目标无处可逃。




▼能够释放出可以贯通墙壁或地形的巨大炮弹，无法进行连射是其缺点。




▲发射出的炮弹命中敌人或者地形之后会发生爆炸，从而波及附近的敌人。攻击范围大而且爆炸类型也相当丰富。

## 登场角色



### 彼特

帕尔提娜军亲卫队队长，年纪轻轻便当上了帕尔提娜军最高等级的战斗天使，背后的翅膀本不能飞翔，但获得了帕尔提娜的"飞翔之奇迹"之后，可以进行5分钟左右的飞行。



### 女神帕尔提娜

统治天界的天使大陆的光之女神，不断用自己的力量守护着地上界的人民。彼特战斗的时候她也会在天上守护着，利用各种奇迹来支援彼特。



### 冥界女王美杜莎

过去被帕尔提娜从天界流放出去的冥府之女神。拥有长着无数蛇的头发，25年前被拥有三种神器的彼特消灭，如今重新复活。



### 黑彼特

拥有一副黑色翅膀的神秘天使，没有"飞翔之奇迹"加护也能在天空中飞翔的他向彼特发起了挑战。



### 马格纳

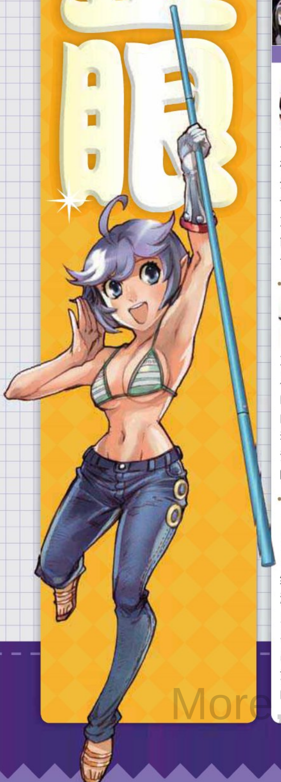
人类中最强级别的战士，挥舞着手中的巨大的剑跟冥府军势均力敌地作战。无论多困难的任务到最后都能生存下来的强者。另外，他跟魔王凯纳斯有某种鲜为人知的关系。

More, GO. 73139.blog.163.com

©Nintendo

# GOLDEN EYE CROSS REVIEW

# 黄金眼



## 魔法少女小圆 携带版



PSP

- 魔法少女まどか☆マギカ ポータブル
- NBGI
- 角色扮演
- 2012年3月15日
- 日版

总分 22

［游戏简介］本作是去年在ACG界引发了一场魔法少女热潮，并至今仍未散却的话题动画的游戏化作品，由NBGI和著名的AVG游戏公司Nitro+联手打造，担任原作脚本的虚渊玄监修，在动画的基础上对剧情进行扩张的RPG游戏。多世界线轮回的游戏模式高度还原设定。



以一部动画作品的资料片来看的话本作确实很好地完成了其职责，战斗场景高度还原了原作那种诡异风格的魔女结界，丰富的隐藏要素和全程语音体现了对原作粉丝满满的诚意。多视点、多分支的剧情让游戏更加耐玩。如果没接触过原作可能会无法接受本作的一些设定，属于偏粉丝向的作品。

大部分玩家几乎都是冲着原作的魅力来体验本作，在还原度方面，游戏也确实做得不错。丰富的语音以及多分支的剧情，加上来自动画版的音乐，极大程度地满足了粉丝们的渴望。不过游戏的3D迷宫设计和战斗系统让人不敢恭维，整体素质较低。很多人比较关注的魔女BOSS战，也只能勉强算合格。

原作动画的人气毋庸置疑，同时“人气”也成为了本作的最大卖点。游戏的系统比起一般的迷宫探索类角色扮演游戏来得简单，但是战斗本身难度比较高，如果不熟悉战斗节奏很容易在第一个BOSS处卡住。声优演出很卖力，但是看着并不给力的招式搭配卖力的喊叫，总感觉到些许的违和感。

## 街头霸王对铁拳

热血推荐



多机种 X360/PS3

- ストリートファイター × 铁拳
- Capcom
- 格斗
- 2012年3月8日
- 日版

总分 24

［游戏简介］本作是“《街头霸王》系列”与“《铁拳》系列”的梦之决斗，游戏将两系列特色糅合在一起让人眼前一亮。创新的潘多拉系统，宝石系统丰富了游戏的内涵。游戏参战角色丰富，除精选了两大系列的人气角色外，还增加了诸如洛克人、吃豆人等厂商吉祥物参战，十分厚道。



伽蓝

游戏基于《街头霸王Ⅳ》的引擎开发，从系列一路过来的玩家可以很快地熟悉游戏。系统虽然创新度十足，但实际上有部分设定略显多余，好在瑕不掩瑜。游戏的BUG较多，体现于各种无限连之上，不过均属可修复范畴，望官方尽快重视起来。全成就/白金的取得难度较《街头霸王Ⅳ》要低。

本作可以说是融合了两大格斗系列众多角色的“街霸外传”，在角色数量、招式设计、系统创新等方面都还比较令人满意，上手难度不算太高，连续技的开发也比较有意思，只是潘多拉系统的实用度偏低。游戏最大的问题是测试不足，导致一些破坏平衡性的BUG出现，希望能够尽快升级解决。

“《铁拳》系列”的玩家需要一定时间熟悉本作，上手后会发现即使在2D玩法下，《铁拳》的角色依旧保持了原本的特色，各种构运用到2D后新鲜感十足。宝石辅助系统是个不错的创意，但却以DLC的形式逐步发售，难免让人感到不爽。值得一提的是，本作的PS3版有官方简体中文版。

## 时光之剑



多机种 X360/PS3

- Blades of Time
- Konami
- 动作
- 2012年3月8日
- 日版

总分 21

［游戏简介］单从题目看，几乎没有人能想到本作是几年前那款《鬼刃》的续作。比起前作，本作的打击感和画面都有了显著提升，不过风格依然和前作一样诡异，利用时间回溯的方式进行战斗解谜的设定还算新颖。值得一提的是本作日版女主角的声优是超人气声优钉宫理惠，钉宫病患者不可错过。



战斗中砍杀的手感比起前作来真是强得太多了，不过射击部分的设定比较诡异。魔法的演出效果大大加强，时间回溯也令战斗爽快感大增。不过本作关卡设计不算成功，部分关卡比较困难但是缺乏必要的提示，流程中比较注重解谜，但是战斗却变化不大。能在爽快的战斗中听到钉宫的萌音也是一种享受。

性感火爆的女主角依旧是游戏的卖点之一，本作的画面较前作有所进化，可使用的技能种类多达40种以上，角色育成的自由度也因此得以提高。利用操控时间来解谜的设定虽算不上新颖，但也在一定程度上丰富了流程的内容。虽然打击感得到提高，但在节奏较快的战斗中仍显得薄弱。

游戏改掉了前作的最大优点——人设，新的人设着实令人不敢恭维。和前作相比更称得上是一个动作游戏，不过打击感飘忽不定，被敌人围攻时也很难感受出受创。射击方面做得比较生硬，破坏了游戏的流畅度。BOSS战难度较高，初次打很容易被卡关。在线对抗是亮点之一，如果关卡能多点就更好了。

More, GO: 73139.blog.163.com

## 海贼无双

热血推荐



PS3

- ワンピース 海贼无双
- NBGI
- 动作
- 2012年3月1日
- 日版

总分 24

**[游戏简介]**《海贼王》是《少年jump》中最受欢迎的热血漫画，连载至今虽已推出过多款游戏，但还是首次无双化。有趣的是，在漫画的“人鱼岛篇”中尾田也让草帽海贼团上演了一场十人VS十万的无双表演，使得本作师出有名。游戏分为以路飞为主的冒险关卡和爽快感满点的无双关卡。



故事模式对原作还原度极高，角色的一招一式都得到忠实再现，可惜没有将原作中的一些经典故事收录其中，难免让人有些遗憾。冒险关卡也过于强调QTE，导致流畅度大打折扣。爽快感满点的无双模式是游戏的亮点所在，困难难度的关卡也颇具挑战性，需要玩家合理配置硬币技能才能安全过关。

双人同乐一直是“《无双》系列”的卖点之一，不过本作的单机双人实在糟糕，丢帧现象时有发生，人多的时候甚至达不到20帧，好在网战模式异常优秀，算是弥补这一缺点。可用人数和关卡过少是游戏的最大硬伤，导致耐玩度远不如其他《无双》作品，取得白金奖杯后很难有动力继续游戏。

高售价，可用人物少，大部分关卡流程单调，过场基本是定格画面，硬币收集系统完全要靠运气去刷，在基本素质仍然尚可的前提下，游戏的制作思路和诚意实在很难令人满意。不过幸好因为人物数量少，招式非常丰富，重现了不少原作当中的必杀技，能够使用女帝波雅·汉库克也算是个加分点。

## Unit 13

热血推荐



PSV

- Unit 13
- SCE
- 动作射击
- 2012年3月8日
- 美版

总分 24

**[游戏简介]**如果你喜欢“《海豹突击队》系列”，就不应该错过这款师出同门的《Unit 13》。游戏无论从手感还是关卡设计，都透着一股十足的“海豹味”。游戏中我们需要利用不同角色的不同能力完成不同区域的不同任务，本作的网络模式也很强大，除了能双人合作，还能和全世界玩家进行比赛。



游戏射击手感很棒，在目前的PSV射击类游戏中绝对是首屈一指。虽然场景有点重复，但是任务目标不同可以让玩法发生天翻地覆的改变。每日挑战系统可以吸引很多求胜欲很强的玩家。游戏难度偏高，很多任务通过就算万幸，别说追求高评价了。好在PSV的操作并没有给玩家制造太多的麻烦。

游戏射击手感不错，比之前的《未知海域 黄金深渊》好不少，游戏没有任何剧情可言，而是采用任务制，比较适合掌机随时拿来打一把的特点。选择不同的人物会有不同的特性，不少关卡颇具挑战性，且有联机合作。缺点是画面略微简陋，视角容易出问题，总之本作比预想的要靠谱许多。

尽管名字不同，本作给人的感觉仍然和《海豹突击队》有很多的相似之处，比起单兵作战，游戏更为强调团队配合和战术的运用，在作战思路上也更为符合现代战争的特点，不过在强调真实性的基础上，游戏还是加入了角色扮演元素，角色能够提升等级并习得技能，用于挑战高难度的关卡。

## 潜龙谍影 食蛇者 3D



3DS

- メタルギア ソリッド スネークイーター 3D
- Konami
- 动作
- 2012年3月8日
- 日版

总分 21

**[游戏简介]**相信从PS2时代一路走来的玩家不会对本作感到陌生，作为“《潜龙谍影》系列”的第3部正统续作，本作将时间线推回到了美苏冷战时期，讲述了BIG BOSS的崛起以及他对抗眼镜蛇部队的故事。通过3D显示与新增的操作方式重新体验一把丛林生存的乐趣吧！



游戏的操作为迎合3DS作出了较大调整，但仍旧保持了一贯的良好手感。内容方面，新增了越肩TPS视角、下蹲移动等符合现代游戏体验的操作方式，并增加了对应触屏的特殊操作。此外，游戏还对应扩张滑杆。相信会有不少系列的玩家对这种“神作恒久远，多版永流传”的移植方式感到汗颜。

游戏针对3DS的特性，在操作方面进行了大的调整，新的操作方法不会让人觉得不便。3D画面是游戏的最大卖点，不过老实说并未达到点石成金的地步，不时出现的掉帧情况更令人在意。部分内容配合任天堂风格进行了改变，如隐藏的耀西玩偶。总的来说惊喜不够，移植度中规中矩。

原作是个好游戏，这点毫无疑问，但是放在3DS平台上非常别扭。操作需要适应，因为3DS本身键位少，使用附带的右摇杆能更好地进行游戏。从画面中很难分辨出那些穿着迷彩的卫兵，无形中给游戏增加了难度，伤害影响行动的系统被削除降低了游戏的紧张感，对于掌机游戏来说算是个正确的调整。

## FIFA 街头足球

热血推荐



多机种 X360/PS3

- FIFA Street
- EA
- 体育
- 2012年3月13日
- 美版

总分 24

**[游戏简介]**EA街头足球系列的最新作，本作由EA加拿大开发，并且聘请了大量球员参与动作捕捉，游戏场景囊括了欧洲多个城市。虽主打花式足球，却毫不走夸张离奇路线，取而代之的则是更加偏真实的，类似《FIFA》的系统。游戏请来了炙手可热的梅西来进行代言，对球迷的吸引力不容小视。



本作重新命名为《FIFA STREET》，目的就是为打破之前系列的束缚，重新定位街头足球游戏。与系列之前的“人球一体”相比，本作的花式动作更加真实也更具说服力，游戏在花式与进球两者重要性上的定位有些模糊，算是有得有失。游戏的音乐非常出色，在这里重点推荐一下。

系统比起前几作来有天翻地覆的变化，大家熟悉的用假动作积蓄必杀槽进入必杀模式的设定不再存在，更贴近真实的街球比赛。但是由于系列作品最大的卖点就是夸张的风格，取消必杀模式设定有点爽快度不足。比赛时经常出现明明假动作技术比对方出色却被对方用标准的足球游戏打法击败的情况。

对于习惯了PS2时代本系列风格的玩家来说，本作的系统变化有可能会令人感到不适应，由玩花式蓄必杀槽再射门变成了真正意义上的街头花式足球，玩家仍然可以靠着按键配合耍出各种华丽的花式，但是整个比赛过程的思路仍然需要遵循真实足球的套路来安排战术，真实感更好，但入门难度也高了。

More, GO: 73139.blog.163.com

## 寂静岭 暴雨



多机种 X360/PS3

■Silent Hill: Downpour
■Konami
■动作冒险
■2012年3月13日
■美版

总分 22

[游戏简介]本作是由捷克工作室Vatra Games开发，力图让系列重拾昔日的辉煌。本作最大的特色是加入了沙箱式游戏风格的支线任务设定，让玩家在偌大的寂静岭小镇中进行探索。本作战斗的成分很多，遍地都是的武器让玩家有了更多选择，如果玩家技术足够过硬，甚至可以在小镇中大肆杀戮。



虽然战斗历来不是“《寂静岭》系列”的强项，但是这并不能成为本作战斗系统弱智的理由。游戏的战斗节奏极为缓慢，而且很多时候战斗是很难躲开的，不免令人心烦。解谜水平一般，大多数谜题停留在翻箱倒柜的阶段，能让人记住的不多。剧情过于简单，在寂静岭自由探索也显得有些不伦不类。

7

新作有没有做出系列一贯的独特氛围，个人倒是觉得这是个见仁见智的问题。个人对游戏最不满的地方是战斗，虽然历代的战斗都不算强项，但本作的战斗做得非常无趣，而且敌人种类很少，到后来只剩下重复感。异世界的设定一开始觉得不错，但同样是缺乏变化，所谓的分支任务也令人无语。

7

首先游戏在其他方面的表现都远高于战斗，如果不是糟糕的战斗系统，游戏会获得更高的评价。除去这点不谈，《寂静岭 暴雨》在恐怖气氛方面把握得不错，开门的主视角运用也很有代入感，游戏中不时发生的暴雨压迫玩家的情绪，呼应了主题。系列玩家最关注的剧情也算是没让大家失望。

8

## 初音未来与未来之星 未来计划



3DS

■初音ミク and Future Stars Project mirai
■SEGA
■音乐
■2012年3月8日
■日版

总分 22

[游戏简介]本作是人气电子歌姬“初音”登陆任系主机的第一弹，游戏类型虽然依然为音乐游戏，但操作方式却采用了全新的系统，除了传统的按键式节奏玩法，游戏还对应大量附带的专用AR卡片，用于玩家互动以及拍照需要。本作的推出正值初音演唱会“大感谢祭”在日本的召开，同样也起到了宣传效果。



相比PSP版前三作，本作收录的歌曲数量不算多，独特的操作方式和手感需要适应。Q版的初音造型以及V家角色让人自然联想到可爱的粘土，足以萌杀大片FANS。此外，本作3D效果做的非常好，各种界面以及MV的层次感十足，游戏还支持使用语音选择模式以及歌曲，也很有未来感。

8

虽然已经看习惯了通常比例的V家成员，但敢于改变角色的造型风格仍旧是值得鼓励的。由于曲目的总体数量较少，所以用延长单首曲子长度来弥补的做法见仁见智。指令单调缺乏变化，输入时机宜迟不宜早，就算是轻松全连PSP上前几部作品里高难度曲目的玩家，也需要花点时间去适应。

7

利用AR卡片的跳舞模式萌力十足，Q版的V家成员出现在眼前别有一番滋味。由于3DS的按键分布较为紧密，导致本作的困难模式难度倍增，手大的玩家很难用一只手同时兼顾到AB两键，需要根据实际情况切换两手负责的按键。此外3DS和PSP的按键不同，从PSP版转过来的玩家需要一段时间才能上手。

7

## 行

PSN

■2012年3月13日
■117港币
■Journey ■动作冒险
■SCE

推荐度 9.0 /10



游戏带领玩家踏入到探索与充满寓意的神秘世界，搭配上耀眼的的视觉效果、紧扣主题的动人旋律和创新的联机体验，加上与陌生同伴的协作等让人体验到一次难忘的心路历程。游戏的流程虽短但恰到好处，玩过之后令人意犹未尽。在这个速食游戏泛滥的时代，本作宛如一股沁人心田的清泉。

## 横扫千机

XBLA/PSN

■2012年3月14日
■800点MSP/9.99美元
■Shoot Many Robots ■射击
■Ubisoft

推荐度 8.0 /10



游戏玩法是传统的2D横版射击游戏，不过加入了多人合作的要素之后乐趣无限。面对成群袭来的机器大军，你需要做的是将其一一摧毁，利用得到的资金购买新的装备，从武器到服装，效果各不一样。人物还有等级限制，关卡变化丰富，不同难度之间区别很大，真是一款让人爱不释手的游戏。

## 我还活着

XBLA

■2012年3月7日
■1200点MSP
■I am Alive ■动作冒险
■Ubisoft

推荐度 6.5 /10



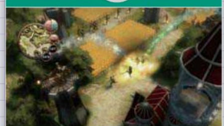
游戏画面比较刺眼，人物动作比较僵硬。虽然题材新颖，但是一些过于贴近真实的设定让游戏变得过于困难。在攀爬的时候即使不动也消耗体力的设定让后期一些比较复杂的攀爬环节难上加难，只能一边爬一边吃东西，这点比较搞笑。战斗系统很僵化，没有子弹的话两个敌人就可以直接把你屈死。

## 阿达尼亚的守护者

XBLA

■2012年3月14日
■1200点MSP
■Defenders of Ardania ■即时战略
■Deep Silver

推荐度 8.0 /10



这个塔防游戏的最大特点是敌人近乎无限，光靠守并不能获得胜利，你需要利用获得的资金来组建自己的军队攻击对方的大本营。而相对的，敌人也会组建塔防单位来防止你的入侵。到游戏后期你会看到同类游戏中少有的复杂地形，转守为攻的感觉实在太刺激了。游戏还有多人游戏要素，令人耳目一新。

新闻资讯 黄金眼

More, GO. 73139.blog.163.com

# 日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2012年3月5日～2011年3月11日

## 1 NEW 海贼无双 PS3

ワンピ－ス 海贼无双

■ NBGI ■ 2012 年 3 月 1 日发售■动作■ 8190 日元



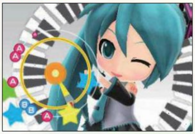
改编自大人气漫画《海贼王》,套用“《无双》系列”游戏模式制作而成的本作有着所有《海贼王》改编游戏当中最高的素质和最强的爽快感，游戏可用人物有十三个，包括了海峡甚平和女帝汉库克等大人气角色，独特的硬币系统集角色强化和收集于一身，非常耐玩。

本周：90 133 套 累计：753 835 套

## 2 NEW 初音未来与未来之星 未来计划 3DS

初音ミク and Future Stars Project mirai

■ SEGA ■ 2012 年 3 月 8 日发售■音乐■ 5800 日元



本作是《初音》系列”首次登陆 3DS，游戏类型仍然是音乐游戏，但是人物风格为了对应平台特色变为了 Q 版的粘土人偶造型，谱面也变为了时钟状。游戏歌曲比起其他系列作品要少，也缺乏隐藏要素，幸好登场角色仍然丰富，V 家的人气角色们齐齐粘土化，萌力十足。

本周：86 676 套 累计：86 676 套

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| NEW 3 | 街头霸王对铁拳<br>ストリ－トファイタ－X 铁拳 | ■ 2012 年 3 月 8 日发售<br>■ Capcom ■格斗 | 本周 58471 套<br>累计 58471 套 | PS3 |
| NEW 4 | 机动战士高达 UC<br>机动战士ガンダム UC | ■ 2012 年 3 月 8 日发售<br>■ NBGI ■动作 | 本周 51669 套<br>累计 51669 套 | PS3 |

## 5 NEW 潜龙谍影 食蛇者 3D 3DS

メタルギア ソリッド スネ－クイ－タ－3D

■ Konami ■ 2012 年 3 月 8 日发售■动作■ 5980 日元



本作是《潜龙谍影 食蛇者》的 3DS 平台移植作品，除了画面立体化，本作还增添了让玩家利用 3DS 的摄像头拍摄附近环境用于制作斯内克身上迷彩的系统，掌机内置的陀螺仪也让游戏的玩法得到了扩展，在通过独木桥时还需要摇晃机身保持平衡。

本周：38 374 套 累计：38 374 套

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ↓ 6 | 马里奥与索尼克 伦敦奥运会<br>マリオ&ソニック AT ロンドンオリンピック | ■ 2012 年 3 月 1 日发售<br>■ Nintendo ■体育 | 本周 23587 套<br>累计 23587 套 | 3DS |
| ↓ 7 | 马里奥赛车 7<br>マリオカ－ト 7 | ■ 2011 年 12 月 1 日发售<br>■ Nintendo ■竞速 | 本周 17813 套<br>累计 1603377 套 | 3DS |
| → 8 | 超级马里奥 3D 大陆<br>ス－パ－マリオ 3D ランド | ■ 2011 年 11 月 3 日发售<br>■ Nintendo ■平台动作 | 本周 17336 套<br>累计 1416099 套 | 3DS |
| ↓ 9 | 牧场物语 起始的大地<br>牧场物語 はじまりの大地 | ■ 2011 年 2 月 23 日发售<br>■ MMV ■动作 | 本周 16378 套<br>累计 127473 套 | 3DS |
| ↓ 10 | 怪物猎人 3 tri G<br>モンスタ－ハンタ-3（トライ）G | ■ 2011 年 12 月 10 日发售<br>■ Capcom ■动作 | 本周 14286 套<br>累计 1302833 套 | 3DS |

有大人气的原作和爽快的“无双”式游戏系统，《海贼无双》连续两周占据日榜的榜首，销量惊人，达到 100 万似乎是超早的事情，不过游戏本身高昂价格和实际素质并不理想为本作的持续销售埋下了一定的隐患，如果游戏 DLC 还是走 NBGI 的风格，光是起劲地在卖服装骗钱，那恐怕口碑下滑是不可避免的事实。

# 美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2012年3月4日～2012年3月10日



## 1 质量效应 3 X360

Mass Effect 3

■ EA ■ 2012 年 3 月 6 日发售■角色扮演■上周排位：－

本作是《质量效应》系列”正统作品的第三作，也是谢帕德指挥官三部曲的最后篇章。游戏讲述了全宇宙终于被收割者入侵，谢帕德需要联合所有宇宙种族为生存而战。本作战斗快感比起前作更强，除了精彩的战机战役，还有新加入的网战系统，支持最多四位玩家共同对抗敌人入侵。

本周：1 066 947 套 累计：1 066 947 套

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 2 | 质量效应 3<br>Mass Effect 3 | ■ EA ■ 2012 年 3 月 6 日发售<br>■角色扮演■上周排位：－ | ◆本周 289941 套<br>◆累计 289941 套 | PS3 |



## 3 街头霸王对铁拳 PS3

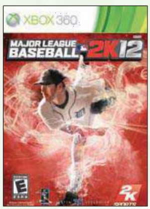
Street Fighter X Tekken

■ Capcom ■ 2012 年 3 月 8 日发售■格斗■上周排位：－

本作是《街头霸王》系列”与“《铁拳》系列”合作的计划中的首部面世作品，游戏以《街头霸王Ⅳ》的系统为基础，加入独特的宝石系统和潘多拉系统，并选取两大系列人气角色共 40 人（不含 DLC 角色）作为登场角色。玩家需要选取两位角色组队出战，研究不同角色之间如何配合的过程乐趣十足。

本周：119 669 套 累计：119 669 套

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4 | 街头霸王对铁拳<br>Street Fighter X Tekken | ■ Capcom ■ 2012 年 3 月 8 日发售<br>■格斗■上周排位：－ | ◆本周 72717 套<br>◆累计 72717 套 | X360 |
| 5 | 美国职棒大联盟 12 The Show<br>MLB 12: The Show | ■ SCE ■ 2012 年 3 月 6 日发售<br>■体育■上周排位：－ | ◆本周 60556 套<br>◆累计 60556 套 | PS3 |
| 6 | COD 现代战争 3<br>Call of Duty: Modern Warfare 3 | ■ Activision ■ 2011 年 11 月 8 日发售<br>■主视角射击■上周排位：4 | ◆本周 58726 套<br>◆累计 7798618 套 | X360 |
| 7 | 跳舞吧 3<br>Just Dance 3 | ■ Ubisoft ■ 2011 年 10 月 7 日发售<br>■音乐■上周排位：3 | ◆本周 52869 套<br>◆累计 4487367 套 | Wii |



## 8 美国职棒大联盟 2K12 X360

Major League Baseball 2K12

■ Take-Two ■ 2012 年 3 月 6 日发售■格斗■上周排位：－

本作是《美国职棒大联盟》系列”本年度的新作，比起前作，因为使用了高清材质，图形表现力上有了明显的提升，而游戏无论是画面风格、音乐还是球员的动作都最大程度保持了原汁原味，让玩家能够感到自己如同身处球场般地真实感。但本作也存在着系统革新太少导致和前作有既视感的问题。

本周：51 381 套 累计：51 381 套

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 9 | 尊巴健身<br>Zumba Fitness | ■ Majesco ■ 2010 年 11 月 18 日发售<br>■体育■上周排位：8 | ◆本周 39687 套<br>◆累计 2342842 套 | Wii |
| 10 | COD 现代战争 3<br>Call of Duty: Modern Warfare 3 | ■ Activision ■ 2011 年 11 月 8 日发售<br>■主视角射击■上周排位：7 | ◆本周 39115 套<br>◆累计 4554798 套 | PS3 |

大作《质量效应 3》刚发售便火速登顶，X360 版迅速破百万，受欢迎程度可见一斑，不过相对地 PS3 版销量并不特别出挑，只有二十多万，看来两台主机的用户群体对于这款游戏的热衷程度差别较大。相比起日本市场，美国市场对于《街头霸王对铁拳》的接受程度显然要更高，X360 版和 PS3 版均有不错的销量，双版本销量合计几乎达到二十万，以一款日系格斗作品来说，成绩非常不错。

# 全球游戏排行榜 TOP 10

关注全球劲爆新作 把握游戏流行趋势

GLOBALVIDEO GAME SALES CHART

2012年3月4日~2012年3月10日

| 排名 | 游戏 | 信息 | 销量 | 平台 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 质量效应3<br>Mass Effect 3 | ■EA ■2012年3月6日发售<br>■角色扮演■已发售时间：1周 | ◆本周 1616958套<br>◆累计 1616958套 | X360 |
| 2 | 质量效应3<br>Mass Effect 3 | ■EA ■2012年3月6日发售<br>■角色扮演■已发售时间：1周 | ◆本周 498263套<br>◆累计 498263套 | PS3 |
| 3 | 街头霸王对铁拳<br>Street Fighter X Tekken | ■Capcom ■2012年3月8日发售<br>■格斗■已发售时间：1周 | ◆本周 241854套<br>◆累计 241854套 | PS3 |
| 4 | 街头霸王对铁拳<br>Street Fighter X Tekken | ■Capcom ■2012年3月8日发售<br>■格斗■已发售时间：1周 | ◆本周 117811套<br>◆累计 117811套 | X360 |
| 5 | 海贼无双<br>One Piece Pirate Musou | ■NBGI ■2012年3月1日发售<br>■动作■已发售时间：2周 | ◆本周 89522套<br>◆累计 753835套 | PS3 |
| 6 | 初音未来与未来之星 未来计划<br>Hatsune Miku and Future Stars: Project Mirai | ■SEGA ■2012年3月8日发售<br>■音乐■已发售时间：1周 | ◆本周 87963套<br>◆累计 87963套 | 3DS |
| 7 | 跳舞吧3<br>Just Dance 3 | ■Ubisoft ■2011年10月7日发售<br>■音乐■已发售时间：23周 | ◆本周 83840套<br>◆累计 8622099套 | Wii |
| 8 | COD 现代战争3<br>Call of Duty: Modern Warfare 3 | ■Activision ■2011年11月8日发售<br>■主视角射击■已发售时间：18周 | ◆本周 83297套<br>◆累计 13627621套 | X360 |
| 9 | SSX<br>SSX | ■EA ■2012年2月28日发售<br>■体育■已发售时间：2周 | ◆本周 80985套<br>◆累计 317985套 | PS3 |
| 10 | COD 现代战争3<br>Call of Duty: Modern Warfare 3 | ■Activision ■2011年11月8日发售<br>■主视角射击■已发售时间：18周 | ◆本周 79391套<br>◆累计 11425737套 | PS3 |

在本土销售状况理想的《海贼无双》在全球范围内销量比起《质量效应3》这一类欧美大作还尚有些许距离，不过考虑到游戏本身只在日本市场销售，而且只登陆了PS3平台，这样的销量绝对是可圈可点的。《质量效应3》在全球范围内都相当受欢迎，而且本作因为加入了网战模式，还具备了一定的长期销售能力，销量方面应该会创造出超越前作的佳绩。全球范围内惟一的销售前十名3DS游戏，是《初音未来与未来之星 未来计划》，变成了Q版粘土后初音和V家的众位歌星们在全球范围内仍然是魅力无法挡。

## 全球游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

| 名次 | 机种 | 总销量 | 2月26日~3月3日 | 3月4日~3月10日 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | X360 | 615 896 038套 | 1 788 626套 | 3 113 029套 |
| 2 | PS3 | 527 497 811套 | 2 582 886套 | 2 402 787套 |
| 3 | Wii | 776 107 457套 | 1 349 946套 | 1 172 059套 |
| 4 | 3DS | 33 221 615套 | 508 946套 | 534 403套 |
| 5 | NDS | 722 751 541套 | 635 163套 | 499 183套 |
| 6 | PSP | 259 606 414套 | 303 256套 | 224 311套 |
| 7 | PSV | 1 929 000套 | 225 343套 | 189 693套 |

## 全球家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

| 名次 | 机种 | 总销量 | 2月26日~3月3日 | 3月4日~3月10日 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 3DS | 16 309 738台 | 197 052台 | 179 947台 |
| 2 | PS3 | 62 464 312台 | 217 526台 | 172 371台 |
| 3 | X360 | 65 304 481台 | 134 614台 | 120 314台 |
| 4 | PSV | 1 495 821台 | 168 135台 | 113 252台 |
| 5 | Wii | 95 261 183台 | 90 119台 | 79 399台 |
| 6 | PSP | 73 498 007台 | 43 433台 | 41 658台 |
| 7 | DS | 151 670 904台 | 46 690台 | 38 912台 |

上表中的NDS包括NDSL、NDSi的销量；PSP包括PSPgo的销量

# 销量总分析

1. 游戏天国节目遭到恶评让这两周PSV的处境变得相当困难，有许多不利传言都认为这台主机销量将会跌破1万台。幸好，PSV毕竟是一台新主机，在近两周都还是保住了五位数的销量，但是离跌入四位数只有几十台之遥，岌岌可危，看来在有真正意义上的大作诞生前，PSV在本季度的销售情况仍然会非常严峻。

2. 同样是PSV，美国市场的销售情况就比日本市场强多了，本周PSV更是用16万销量登顶，虽然考虑到美国市场上PSV是新上市，用以对持续销售情况下定论并不太客观，但美国市场比起日本市场更具韧性的销售习惯应该会对本年度PSV的主机普及情况大有帮助。

3. 全球范围内，本周的软件销量X360全面领先PS3，原因自然是X360版《质量效应3》的热销，相比起来，PS3版的销量并不突出。在硬件方面，目前如日中天的3DS又一次占据了榜首，在接下来的时间里头，软件阵容理想的3DS应该会继续保持这一地位一段时间。

## 日本游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

| 名次 | 机种 | 总销量 | 2月27日~3月4日 | 3月5日~3月11日 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | PS3 | 43 431 992套 | 794 546套 | 313 612套 |
| 2 | 3DS | 10 470 684套 | 210 693套 | 294 937套 |
| 3 | PSP | 65 299 700套 | 133 067套 | 93 393套 |
| 4 | Wii | 63 254 812套 | 62 051套 | 60 982套 |
| 5 | PSV | 840 893套 | 23 911套 | 30 380套 |
| 6 | NDS | 170 821 946套 | 27 872套 | 30 355套 |
| 7 | X360 | 10 688 143套 | 19 066套 | 26 312套 |
| 8 | PS2 | 134 522 803套 | 1 081套 | 1 133套 |

## 美国游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

| 名次 | 机种 | 总销量 | 2月26日~3月3日 | 3月4日~3月10日 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | X360 | 355 247 086套 | 1 017 422套 | 1 920 237套 |
| 2 | PS3 | 216 932 409套 | 775 647套 | 1 032 246套 |
| 3 | Wii | 387 364 232套 | 719 664套 | 599 563套 |
| 4 | NDS | 310 492 183套 | 381 329套 | 287 865套 |
| 5 | 3DS | 12 226 657套 | 146 782套 | 110 066套 |
| 6 | PSP | 92 648 389套 | 77 609套 | 62 505套 |
| 7 | PSV | 422 954套 | 66 282套 | 57 444套 |

## 2012 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2012年1月1日

| 名次 | 机种 | 总销量 | 2月27日~3月4日 | 3月5日~3月11日 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 3DS | 960 496台 | 70 744台 | 68 951台 |
| 2 | PS3 | 343 201台 | 65 116台 | 34 816台 |
| 3 | PSP | 224 044台 | 15 715台 | 16 176台 |
| 4 | PSV | 170 076台 | 10 023台 | 10 041台 |
| 5 | Wii | 133 478台 | 8 111台 | 8 322台 |
| 6 | X360 | 14 630台 | 1 248台 | 1 290台 |
| 7 | PS2 | 9 915台 | 1 377台 | 1 363台 |
| 8 | NDSi LL | 13 451台 | 810台 | 850台 |
| 9 | NDSi | 10 024台 | 553台 | 502台 |

## 美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

| 名次 | 机种 | 总销量 | 2月26日~3月3日 | 3月4日~3月10日 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | PSV | 229 858台 | 69 359台 | 160 499台 |
| 2 | X360 | 33 716 383台 | 85 120台 | 93 329台 |
| 3 | 3DS | 5 206 149台 | 76 388台 | 80 276台 |
| 4 | PS3 | 20 333 152台 | 61 666台 | 70 787台 |
| 5 | Wii | 39 100 560台 | 39 706台 | 43 999台 |
| 6 | NDS | 50 541 498台 | 27 078台 | 29 163台 |
| 7 | PSP | 19 467 089台 | 10 812台 | 11 150台 |

More, GO: 73139.blog.163.com

3月16日，受香港索尼电脑娱乐邀请，《游戏机实用技术》的编辑与10位幸运读者一同前往香港参加《街头霸王对铁拳》制作人香港见面会。除了在香港东方体会拳馆与小野义德和原田胜弘两位制作人零距离接触，UCG再次对两位制作人进行了专访。众人还在聚会过后前往The ONE露天广场上搭建的《街霸对铁拳》爆裂擂台处挑战从日本远道而来的职业级高手TOKIDO。所有幸运读者都如愿以偿地获得了制作人的签名版游戏以及其他礼物，可谓满载而归！接下来就请跟随图文报道，感受一下现场的热烈气氛吧！

# 《街头霸王对铁拳》制作人香港见面会实录


■和两位制作人一样，多乐猫和黑乐猫也是从日本远道而来。


■两位香港武师功夫了得。


■晓雨背后那一堆全是准备送给玩家的礼物。


■席地而坐的内地粉丝团成员们。


■与制作人组队这种事可不是每天都会发生的。


■主办方十分周到地准备了可口的食物。

## 制作人VS粉丝团 私密聚会

[文：胜负师 摄影：胜负师&光之虹]

### NOW LOADING

虽然只是前往香港参加活动，但因为是个工作日，而且办港澳通行证也需要时间，所以有不少热血玩家都是有心无力。而活动举办的前两天，我分别接到三名幸运读者的电话，说他们的通行证过期了，无法成行，实在是非常可惜。我还是不告诉他们“这次活动有声又有色，群众有吃又有拿”吧，免得他们心生凄凉。

在最终选定了十位内地粉丝团成员中，有36岁的资深《街霸》玩家，有《铁拳》全国冠军，有专业画师，有游戏公司从业人员，有阳光成员，也有普通的在校大学生。这次带队的是我、美编一刀和新小编伽蓝，3月16日一早，我们与三位顺路的幸运读者一同出发。与其他人约好的是下午二点半在香港尖沙咀地铁站集合，由于一路上比较顺利，中午12点多就到了。我们中有好几个人是第一次来香港，经验告诉我，活动一开始，就很难再找个一起逛逛的机会了，于是我便带着他们一起去附近的维多利亚港看了看，再进海港城转了转，顺便吃了顿“开封菜”，伽蓝对香港KFC的味道赞不绝口。

### PRESS START

两点半不到，各路人马均已到齐，多次接待内地媒体的SCEH公关Jessie小姐也在此时前来迎接我们。举办活动的拳馆离地铁站只需步行两三分钟，不过活动还在彩排阶段，我们便与香港的游戏媒体以及香港粉丝团也在楼下等候。Jessie和我们说着活动的注意事项，不过她还是像以往一样有点儿小调皮，一会儿拿自己的普通话自嘲，一会儿又说你们谁的袜子破了洞就赶快去买一双，因为拳馆是要脱鞋的。

Jessie问我们一会儿要不要去挑战一下TOKIDO，我说会去见识一下，不过怎么挣扎也是打不过的吧！她说刚才已经有人战胜TOKIDO抱走一台PS3了，“真是太过份了！”（原话）正在我惊讶之际，Jessie用手一指，就是他。顺着指的方向看过去，的确有一位玩家提着一台PS3走来，这是一位长相清秀、颇有些文艺范儿的玩家。我们队伍中有人居然认识他，上前与他打招呼，原来他便是澳洲冠军HUMANBOMB，也是相当有名的格斗高手，看来能战胜TOKIDO绝非偶然。

香港玩家都怂恿HUMANBOMB一会儿再去打一场，再拿台PS3，急得Jessie连连摆手，“不行不行，一人只能挑战一次，我已经认得你了！”引来周围的一阵哄笑。正当大伙交谈之际，一位COS成凌晓雨的可爱妹子引着大家入场，原来就是亚洲游戏展上的那位凌晓雨，她也顺理成章地成为了此次活动两位制作人以外的相机焦点。

### ROUND 1 FIGHT!

进入拳馆前果然是要脱鞋子的。道场内部已重新布置，前面摆着电视、主机和专用摇杆，角落里摆满了要送给玩家的礼物，中间的沙袋也印着《街霸对铁拳》的标志，只是十八般兵器和“替天行道”的旗子显然是拳馆原本就有的。大伙席地而坐，内地粉丝团坐在兵器架一侧，稍稍一挤，一柄禅杖（《水浒》中鲁智深用的兵器）晃了几晃，把一边的工作人员吓得连叫“危险！”。

More, GOTO 73139.blog.163.com

工作人员给大家发了贴纸、号码牌和头带，内地玩家戴蓝色头带，表示支持《街霸》一方，香港机迷戴红色头带，表示支持《铁拳》一方。此时，小野义德与原田胜弘两位制作人各拿着两柄短刀“叮叮当当”打闹着入了场。在向大家打过招呼之后，他们身边站着的隆与风间仁便上演了一场真人快打。这两位可不是一般的COS，而是香港著名的武师，担任过不少影视作品的武术指导，一出手便知是实实在在的练家子，精彩的对打表演瞬间赢得一片喝彩。

在互动游戏开始前，小野义德拿出了他的相声功夫，问我们是不是都喜欢《街霸》啊？当有人回答其实喜欢的是《铁拳》时，小野立马跪倒在地。他说你们要是想坐到对面《铁拳》支持者的队伍中，我也不介意，只是原本我还想送你们每人一张PS3版《街霸对铁拳》的。大伙一听都乐了，小野喷喷道，你看看，一说钱你们多来劲，送大家游戏没有问题，只是你们千万不能拿了就跑到旺角把游戏卖掉，那样我会很伤心的。

小野说的话是出了名的真假难辨，一开始我们都以为送游戏这事儿只是个玩笑，没想到一会儿Jessie跑来，





■表现神勇的胖哥抽到了全场大奖。



■原田老师的“儿童画”画得不错，“铁拳队”的同学们可以说是一猜一个准。

让我问一下内地的朋友谁要游戏可以先登记一下，等擂台那边的活动结束了可以找她的同事去领。结果自然是人手一张《街霸对铁拳》，实在有些意外。

## ROUND 2 FIGHT!

进入制作人与粉丝的互动游戏环节。第一个游戏是制作人画《街霸对铁拳》中出现的角色或招式，限时两分钟，让玩家来猜。虽说两位制作人的画风都属于“抽象派”，但显然原田先生的绘画表达更为准确，不像小野先生，明明要画个熊，却画得像平八。“铁拳队”以7比4的成绩先下一城。

第二个游戏“简单粗暴”，双方粉丝更派出一名代表比赛掰手腕，两位制作人会拿电筒、羽毛之类的东西干扰对方的选手。香港粉丝团派出了一位重量级选手，我们这边恰好也有一位胖哥，胖哥果然不负重望，赢得干净利落，漂亮地扳回一局。制作人的干扰手段甚至都没来得及用上，战斗就结束了。

决战项目是《街霸对铁拳》的2对2四人对战比赛，由一名支持者与制作人组队。双方均派出了颇具实力的选手，选的角色也恰好都是各自阵营的，平八＋一八VS隆＋鲁格斯。“街霸队”最终在决胜局惜败，不过这场比赛显然是活跃气氛为主，双方都会客气地换人，让玩家和制作人都有上场的机会。

事实上，游戏的胜负也的确无关紧要，在接下来的抽奖环节，内地玩家集体爆发，囊括了全部三个名额，掰手腕比赛中大显神威的胖哥一举拿下了《铁拳 混合版》＋《街霸对铁拳》限定版摇杆的大奖，乐得合不拢嘴。



■内地忠实粉丝赠送的精美画作，让两位制作人都喜出望外。

## FINAL ROUND

聚会接近尾声时，内地画师韦煜和张宇航向两位制作人赠送了他们合作绘制的春丽和凌晓雨，据说他们为了画这幅作品以及参加这次活动，特地请了年假，热情令人钦佩。而一刀也送上了另一位画师KAZUYA的霸气豪鬼，这让小野和原田两位制作人十分惊喜，并对中国粉丝的画作赞不绝口。香港玩家也不示弱，他们送上的“礼物”是尼娜和茱莉两位火辣的COS，小野又开始没正经了，说活动完了能不能把“礼物”带走。

制作人VS粉丝团“私密聚会”告一段落，原先摆放摇杆的对战台上，已经摆上了品种繁多的食物和饮品，香气扑鼻。不过大部分人都在利用这难得的机会与制作人合影留念。Jessie正准备把我们领去一街之隔的“爆裂擂台”参加其他活动，不过此时发生了个小插曲，在吃东西的晓雨妹妹顺手给原田老师喂了一块炸鸡，小野看见了不依不饶，一定要让晓雨也喂一块。大家迅速围过来，临离开拳馆前又拍了张有意思的照片。

# 小野义德 原田胜弘 欢乐访谈

［整理：伽蓝］



■采访开始前，“活宝二人组”先要热热身。

在拳馆的粉丝聚会之后，小野义德与原田胜弘两位制作人接受了我们的专访。小野先生与原田先生已经接受过UCG的多次采访，大家算是老朋友了，我们与两位制作人席地而坐，就像是在拉家常。两人是出了名的“活宝级”制作人，即便面对严肃问题，他们依旧可以将自己喜欢搞怪卖萌的风格贯彻到底，整个采访过程气氛十分轻松。而由于制作人紧接着要继续参加另一场露天活动，寒暄几句后，我们便进入了正题。

**UCG：作为一款“穿越”题材的格斗游戏，会不会担心让两大系列的粉丝感觉这个游戏既不像《街霸》也不像《铁拳》？**

**小野**：首先，其实我希望大家认识到这是一款我和原田先生联手打造的新游戏，大家大可以将其看作只是借鉴了“《街头霸王》系列”和“《铁拳》系列”元素的一款全新格斗游戏。

**原田**：对！我们是希望玩家在游戏过程中找到熟悉的感觉，而并非要将两大系列的游戏元素单纯复制，我举个例，比如一名在《铁拳》使用凌晓雨的玩家在本作中使用凌晓雨时，使出了某个招式，他可能会很惊喜地发现：“哦！原来铁拳中的XX招式在这里也有啊！”随之对游戏会感到一份亲切感，这也是我们所希望看到的。

**小野**：就是这样，毕竟《街霸对铁拳》，并非《街霸》或《铁拳》，它就是一款独立的游戏。

**UCG：《街霸对铁拳》的角色**

More, GO: 73139.blog.163.com

目前已经超过了 40 人，再加上已公布的 12 名 DLC 角色，总人数将会在 50 人以上，请问两位制作人如何在参展角色数量如此多的情况下保持角色之间的平衡性?

**原田**：由于游戏的主要负责人是小野，这个问题交给他来回答。

**小野**：这个问题经常被提及，其实每一个格斗游戏的平衡性都需要时间来观察，正如游戏中有打击系、投技系、飞行道具系等各种不同类别的角色，但无论什么类型的角色都有可能被某些角色克制，协调这些角色间的平衡性本来就是一件很难的事。但随着时间的流逝，玩家给予我们的反馈意见也会越来越多，通过这些意见我们会逐渐掌握这个游戏的相性分布情况，最终将其整理成一个像食物链一般的金字塔形的图表，再对其中不合理的地方进行调整，而这也是我们调整格斗游戏平衡性一贯的思路。

**UCG**：有些角色实在太强了，甚至还有无限连技。

**小野**：无限连技是我的错，我要向广大玩家道歉，这些问题我们会尽快修正的。

**UCG**：请问游戏是否会如“《街头霸王Ⅳ》系列”一样有推出加强版的计划呢?

**小野**：其实所谓的加强版，说白了就是调整平衡性，刚才我也说过了，平衡性反馈需要时间的沉淀，因此在这个版本中我们将不会去刻意调整平衡性，但正在收集并致力于修复游戏中的 BUG，因此暂无加强计划，至少，在一年半载之内不会有。

**UCG**：小野先生最喜欢《铁拳》中的哪个角色，原田先生最喜欢《街霸》中的哪个角色?

**小野**：我最喜欢的是尼娜，美女角色我都喜欢。

**原田**：如果是使用的话那就是隆、肯这样的角色，单纯说喜欢的话，那么是火引弹，他比较有趣。

**UCG**：我们发现游戏的战斗场景中出现了两位制作人的肖像，两位制作人有没有想过把自己加入到游戏中来参加战斗呢？想必大家都对小野＋原田的合体必杀技充满期待！

**小野**：（惊）我们暂且不说有没有这个可能，但恐怕热血的格斗游戏玩家对我们这样两个大叔不会有任何兴趣吧？我们假设有 300 万人玩这个游戏，但会使用我们的玩家会有 100 人吗？为了这 100 人单独做两个角色，这太划不来了。

**原田**：再说我和这个家伙不可能合得来吧?



■看到晓雨给原田喂吃的，小野像个孩子似地吵着要相同待遇。



■小野的无厘头作风几乎不分场合，这可害苦了一旁的翻译。

**小野**：就是啊，或者我和他的组合，我都按键换人了，他说不定还在那边泡茶呢!

**原田**：他被打死了我绝对会为对方欢呼的（笑）。

**UCG**：我们发现 PS3 版的特别角色较 X360 版要多出不少，请问为什么会这样设定?

**小野**：其实我们也并非刻意这样为之，在制作过程中，我们与微软和 SONY 都有过交流，但最终 SONY 给予了我们的指导意见更多，因此大家也就看到了多乐、黑乐、柯尔这样的特殊角色。

**原田**：如果以后有机会的话，玩家还能看见更多的原创角色。

**UCG**：上次于 AGS 采访小野先生时，您说会利用 PSV 的技能为 PSV 版增加一些特殊功能，比如一些为男性玩家服务的功能（笑），请问现在可以透露一点点吗?

**小野**：在这里要说句对不起，具体内容实在是不便透露，否则我回到日本就要给炒鱿鱼了。但是接下来的 PSV“游戏天国”中会有相关的介绍影像，敬请期待!

**UCG**：现在的格斗游戏越来越核心向，可能会有不少新格斗家觉得太难上手而放弃格斗游戏，我想问一下制作人对这种现象的看法。

**小野**：我举个例子来说明这个问题，就像足球一样，世界上有顶尖选手参加各种顶级的联赛，也有人周末约上三五好友去踢一场友谊赛，前者追求胜利的荣誉，后者只是单纯享受这个过程。格斗游戏也是一样，有的人可能为了胜利而百战磨练，而有的人只是为了周末空闲时可以找到对手一战乐在其中，你能说前者就一定就比后者快乐吗？即使梅西能表演出杂技般的运球，但相信大多数人都能掌握基本的运球。格斗游戏也如出一辙，我们制作格斗游戏，主要也是提供一个这样的平台，只要不同的玩家能够乐在其中，游戏的意义就已经体现了。当然，我们也致力于缩小两者的差距，比如宝石系统就是一种帮助新手的设计思路。

**UCG**：除格斗游戏外，两位制作人最想制作什么类型的游戏?

**小野**：（抢答）当然是 H GAME 了！不妨告诉你，我毕生的梦想就是能在 PS3 平台推出一款原创的 H GAME 作品，希望有一天能够实现。

**原田**：（低吟）虽然不愿意承认，但我和这个家伙在这个问题上的想法惊人地一致。

**小野**：也许可以制作一款《格斗游戏 × 成人游戏》。（大笑）

# 爆裂擂台 制作人热斗派对

［文：一刀］

在“制作人 VS 粉丝团私密聚会”后，UCG 众编和读者粉丝团便在主办方工作人员的带领下来到了本次活动第二站——PS3《街头霸王对铁拳》热斗见面派对的活动现场。

活动的主舞台设计颇为别致，黑色的整体基调配合炫目的红蓝灯光，再加周围数面液晶电视不断地直播对战画面，想不吸引眼球都难。而高悬于顶棚正中位置的游戏大 LOGO 也异常醒目。

## TOKIDO牛刀小试

粉丝们抵达现场，TOKIDO 挑战赛便宣告开始。作为“日本三大豪鬼”之一，TOKIDO 名声在外，有不少香港和内地的玩家都是慕名前来挑战。不过，正如预料的那样，在不到一个小时内，已有十多位玩家败下阵来，TOKIDO 取得全胜，甚至没有输掉一小局。尽管如此，TOKIDO 自始至终都保持着谦


■澳洲冠军（左）大战TOKIDO（右），难得一见的精彩对局。

逊温和的状态。不管挑战者水平如何，对战前后他都会主动与对方握手致意，尽显大将风范。几天的活动中，只有来自澳洲的冠军 HUMANBOMB 战胜过 TOKIDO，抱走了一台 PS3。在之后的友谊赛中，这两位高手为观众们献上了一场精彩对决，对战局面异常紧张，决胜局更是打完 99 秒，TOKIDO 以微弱的体力优势获胜，挽回了一些守关者的颜面。

随着夜幕逐渐降临，围观群众越来越多，官方 COS 进入活动现场。除了在拳馆的“制作人 VS 粉丝团私密聚会”中给众人留下深刻印象的凌晓雨、隆、风间仁以及古烈外，这次更加入了还原度极高的春丽、莉莉以及三岛一八。无论是角色外形、气质还是服饰，这批 COS 均具有相当高的还原度。高素质的官方 COS 自然得到了现场众多粉丝的积极响应——相机手机一通狂闪猛拍。不过当大家的相机内存卡因这批专业 COS 的亮相而出现空间告急时，一位天使面孔魔鬼身材御姐气质的“毒药”突然杀到，将拍照活动再次推向高潮。

## 巅峰对决什么的……

晚上 7 点，活动准时开始。在工作人员的引导下，小野义德和原田胜弘两位制作人进入活动现场，而陪伴在他们左右的，分别是本作 PS3 版特有的角色——多乐猫和黑乐猫，多乐猫来自隆的红色头带相当醒目，穿上三岛一八的练功裤后，小黑猫也帅气多了。一番风趣的开场白后，现场气氛迅速热起来了。紧接着见面会进入第一个正式环节——小野和原田联手挑战 TOKIDO。

似乎是为了表达对两位制作人的敬意，TOKIDO 迅速选择了本作中《街霸》、《铁拳》两大阵营的 BOSS 豪鬼和斗神。《铁拳》掌门人原田选择了三岛平八，仿佛有点严阵以待的意思。不过正当围观群众认为这场“顶尖玩家 VS 游戏制作人”的对局应该会是一场巅峰对决时，一向走无厘头路线的小野再一次做出令人大跌眼镜的举动——他居然选择了趣味性远高于实用价值的多乐猫！结果不难预料，TOKIDO 直落两盘，干净利落地干掉了制作人二人组。

整个对战过程可以说毫无悬念，不过接下来的环节非常有趣。作为失败的一方，小野和原田需要接受一场刺激的“震撼教育”——他们俩的头顶和手腕处被绑上气球，手持图钉的 TOKIDO 则在后面穷追不舍。经过一番追杀嬉戏，气球纷纷爆裂。两位制作人在爆裂声中像顽童般夸张地大呼小叫，引来现场粉丝的阵阵哄笑。


■性感火辣的毒药姐出场时间不多，但却赚足了眼球。


■夹气球比赛的最终结果让人有些意外。

## 无厘头就是亲和力！

接下来进入和现场粉丝的互动环节，春丽和晓雨 COS 及几位玩家被请了上来。制作人与 COS 按照厂商分为两组。小野和春丽、原田与晓雨分别近距离背靠背站好，玩家们则需要吹起气球并拿它们来填满两人之间的空隙。在既定时间内，哪边放置的气球最多，哪边获胜。

现场司仪一声令下，场上的玩家便分工合作忙活起来。此前那位惟妙惟肖的凌晓雨身形颇为娇小，她和原田的身高相差较大，而 Capcom 组的小野和春丽身高更接近些。按理说前者赢面较小，不过也许是负责给 NGBI 组吹气球的玩家肺活量较为强悍，同样时间内吹起来的气球又多又大，放入两人身体之间的空隙后，稳定性极好。最终，原田和晓雨胜出，实在是有点意外。

紧随其后的环节融入了香港当地特色——可乐与凉茶。制作人需要先后喝下两种标签被遮盖褐色饮料，参与互动的粉丝则需要通过制作人喝下饮料时的表情来判断哪瓶是可乐哪瓶是凉茶。小野走惯了的无厘头路线，在喝下略带中草药味道的凉茶时，那种仿佛人们头回吃芥末时的夸张表情根本掩饰不住，尽管只是一瞬间，但这一表情还是被粉丝迅速捕捉到了。而原田这边，墨镜造型帮了他一个大忙，借助它的伪装，原田喝下两种饮料后的表情差别并不明显，这下难倒了参与互动的玩家。突然围观人群中有人喊“可乐有泡沫凉茶没泡沫”，这位病急乱投医的玩家无奈只有据此做出判断。孰料这一听起来挺靠谱的说法竟然是错的！原田也因此顺利逃过一劫。相信这位玩家今后在和朋友说起这段有趣经历时，或许会以这样的语句来开头：“我真傻，真的。我单知道可乐是会起泡沫的，我不知道凉茶也……”

## 日本顶级豪鬼？战吧！

在制作人参与的这些趣味环节之后，此次派对迎来了重头戏——TOKIDO 与香港玩家代表的精彩对决。可能是因为此时参与表演赛的这两位玩家白天已交过手，TOKIDO 有些过于放松，也可能是下午一人单挑数十人的车轮战让 TOKIDO 有些疲惫，围观人数达到顶峰的这两场比赛，TOKIDO 打得并不顺利。

第一位玩家率先爆冷拿下一小局，在与日本顶级豪鬼使用者的对决中，取得这样的成绩实属难得，围观群众将热烈的掌声和欢呼声送上，现场氛围顿时被推到了顶点。不过真正的高手往往都拥有绝佳心理素质，尽管先失一局，但 TOKIDO 凭借稳定的发挥，抓住了对手的几次失误，连扳两局，有惊无险地获得了胜利。

不过和第二位玩家的对战却更为凶险。这位玩家师从香港成名已久的古烈使用者“军佬神”，打法异常稳健。不仅拿下了第一小局，而且在接下来的两小局中让 TOKIDO 屡次陷入窘境。然而，最终上演惊天大逆转的依然还是 TOKIDO。比赛在山呼海啸般的掌声和欢呼中结束。这掌声和助威声显然不仅是送给 TOKIDO 的，更是送给两位表现优异的挑战者的。赢下比赛后，TOKIDO 长出一口气。显然，刚才的对决也令他稍感被动。不过，与制作人和挑战者合影时那份超级自信的神情，还真是有点霸气外露呢！

## 500万奖金醒目！

表演赛结束后，活动进入抽奖环节，主办方送出了包括摇杆限定版套装在内的诸多好礼，出手大方，相当靠谱。派对临近尾声时，制作人宣布将会举行 PS3《街头霸王对铁拳》亚洲地区赛，奖金及奖品总值高达 500 万港币！亚洲区决赛暂定 8 月 26 日举行，胜出者可直飞美国参加 12 月举行的全球总决赛！

最后，两位制作人开始为玩家签名，而见面会也在欢乐的氛围中落下了帷幕。


■两位制作人合力对抗TOKIDO，只是惨败没有悬念。


■舞台的设计相当有特色。


■两位制作人正在为热情的玩家签名。

# 快递小哥的记者体验

[文：阳光成员光之虹]

大家好，我是“光之虹”，在本次《街头霸王对铁拳》制作人香港见面会中，我作为阳光成员有幸参加了这次的活动。我是一名《铁拳》玩家，非常希望能够见一见两位制作人，于是向组织提出了申请。虽然好不容易取得了一个宝贵的名额，但同时也被告知，既然是阳光成员，就不能光是去玩儿一玩儿的，要实际体验一下现场记者的工作。带着兴奋与责任我从北京一路南下，前往编辑部。

## 出发

16 日一大早，我便来到编辑部等候编辑与其他幸运读者，由于来得有点早，便在门口玩起了掌机。有位路过的编辑经过时感叹道：“哦，怎么现在连送快递的小哥都玩上 PSV 了？”结果被同行的胜哥、刀哥吐槽了一路。

由于是工作日且不是旅游旺季，所以在过关的时候并没有看到传说中恐怖的人流，整个“通关”过程都十分顺利，大概在 12 点左右的时候就到达了目的地，由于集合时间是两点半，所以我们在胜哥的带领下前往了香港著名的旅游胜地“维多利亚港”。只可惜由于当天的雾气比较重，导致什么都看不清。我们也只好进入一旁的“海港城”先填饱肚子，另外还顺路去了 SONY 的专卖店体验了一下如同外星科技的头戴式显示器。

## 人品爆发

下午三点，制作人见面会正式开始，整个活动中欢声笑语不断。在抽奖环节，我还人品大爆发，拿了个二等奖，奖品是一张《铁拳 混合版》与一个 PS3 专用的格斗手柄，恐怕我今年一年的人品都用到这上面来了。回去时包里塞了三张游戏，中奖得一张、活动送一张、自己买一张，我这还真是“老板，来三张”啊！



■制作人与到场粉丝亲切合影。











■让小光和不少同学念念不忘的晓雨妹妹。

值得一提的是现场中几位 Coser 都十分尽职尽责，特别是 COS 凌晓雨的妹子，简直就和游戏中的一模一样，偶尔还恰到好处的卖一下萌。由于我个人极度喜欢凌晓雨，所以在当场差点就被萌翻过去，好在刀哥在关键时刻扶了我一把，不然我这次恐怕就是有去无回了。至于说到最后悔的事情就是因为自己过于紧张导致没和妹子说上一句话，现在想起来真是追悔莫及！

## 责任

这次活动中，胜哥给我分配了拍照的工作。拍照看起来容易实际上并不简单，因为香港的其他媒体也参与了进来，所以我不得不从人群中钻来钻去寻找最佳的拍摄地点。三月的香港虽然说不是很热，但是空气中弥漫着湿气，不到半个钟头我的后背衣服就湿了一大片。因为要拍摄现场的照片，所以一刻也不能休息，生怕错过一些精彩的镜头。

因为是第一次参加这样的活动，之前并没有任何的经验，所以这一次真是大开眼界！一整天体验下来，深感到当一名小编的辛苦与不易，也了解了自己还有很多需要学习的地方。由于一整天都在走路，导致回程时双腿像灌了铅一般，一坐上地铁就再也不愿起身。不过能在这次的行程中体会到普通玩家体会不到的感受，我个人觉得还是超值的！

## 交流

在晚上 7 点的擂台对战举办之前，我有幸与香港 SONY 的一位工作人员聊了聊，她问我说：“不知道这样的活动内地的玩家会不会喜欢。”当我告诉她我是从北京千里迢迢赶来参加的时候她表现的十分兴奋，并对我说：“谢谢你能来参加我们的活动，我们这里十分欢迎内地玩家，以后依旧会举办类似的活动，到时候一定要再来。”整整一天的活动下来，我感受到了主办方对内地玩家的重视，例如怕我们听不懂粤语而配备的普通话翻译，还为玩家们准备的精美的礼物和可口的食物。我相信在今后的日子里会有更多这样的机会让玩家参与到这样的活动中来，有条件的读者一定要体验一下。

最后我要说一句，我真的不是送快递的啊啊啊！

# 阿亮的活动感言

[文：读者阿亮]

我是 UCG 的新读者阿亮，有幸参加了这次《街霸对铁拳》制作人香港见面会，感到非常意外！而此次活动带来的惊喜也是异常给力！不仅近距离接触了小野和原田两位制作人，与他们进行互动交流，还得到了一份游戏以及签名！虽然总共九次的抽奖机会都精准地避开了我的号码，但是此行确实没有任何遗憾。当然不得不提专业级的晓雨 COS 以及在擂台上把我们狂虐的世界级高手。

很高兴能够认识编辑部的胜哥、一刀和新小编伽蓝，还有从北京远道而来的小光。第一次参加这样的活动，最大的感受便是体会到一种浓烈的电玩氛围，在你周围的都是有着共同爱好的朋友。对我这种从小热爱电玩但身边从来只有一两个同好的孤独玩家来说，俨然是在结云村奋战了几百小时的猎人第一次体会联机狩猎的感觉。总之，很感谢 UCG 能给我这次参加活动的机会，作为一位新读者，也希望 UCG 能够越办越好！



■本次活动圆满成功！这样的机会今后还有，请读者朋友们耐心等待！

More, GO: 73139.blog.163.com

# VITA命

网罗PlayStation Vita全方位信息



**2012年3月9日晚7点（北京时间），SCEJ在其官方网站及Youtube召开了一个特别发布会，本次发布会的主题是“欢迎来到PSV游戏天国”，由于前面的新闻部分已经为各位详细介绍了本次活动的具体内容，本期VITA命就以评论的形式分析这次的活动。而讲堂部分则介绍PSV的影音转换教程，想自己动手转片但又苦于电脑技术不过关的朋友可别走开哦。如果各位对本栏目有什么建议和想法，请不要吝啬你的点子，我们的投稿信箱是ucg@ucg.cn，期待你的声音！**



## 新作展望台

新作展望台是本期新加的小版块，其内容和游戏短波相似，专门为各位介绍PSV平台上值得关注的新作资讯。第一期洛克将为大家介绍Gust的全新作品《圣人协奏曲 陨星之献诗》，本作和Gust以往的作品不同，游戏类型为“在线角色扮演”。玩家在游戏中需要和另一个世界里失去记忆的少女伊恩进行各种各样的交流，借助名为“谢尔”的妖精之力修复荒废的世界并逐渐唤回少女的记忆。玩家以通信末端的形式连接游戏中七次元之外的世界，这就是“七次元交流游戏”。

| 圣人协奏曲 陨星之献诗 | Gust | 必须使用记忆卡 |
|---|---|---|
| シェルノサージュ ～失われた星へ捧ぐ诗～ | | 5040日元（实体版） |
| 2012年4月26日 | 游戏人数：1人 | |



失去记忆独自生活的少女

伊恩

玩家所在的游戏世界中，有位独自一人生活的女子名叫伊恩。为何自己会在此，这里又是什么地方，甚至连自己是谁，失去记忆的她都无法回答。伊恩举止文雅且容易害羞，平时总是一个人默默地埋头工作，只是不知为何只要提到与真空管相关的电子工作，她就格外地兴奋和忘我。



▲妖精谢尔是游戏中解开各种谜题的关键。



▲玩家通过电脑末端与伊恩进行沟通与交流。



▲玩家可以和伊恩一起体验日常生活的种种乐趣。

## 世界背景

本作设定的舞台为架空世界，由于太阳的膨胀，行星“拉西艾朗”所在的星系即将迎来寿命的终点。正因如此，这颗星球的上的居民面临“移民”与“再生”的抉择。

所谓“移民”，这是由名为“天文”的组织所提倡的一个计划。该计划需要以一个星球为代价并获取能量，从而实现整个“拉西艾朗”居民向另一星球的瞬间转移。

相应的，“再生”则是名为“地文”的组织所提倡的计划，它旨在通过人们“想像”的力量而使整个星系得到回复。“想像”在这个世界是将“诗魔法”的力量最大限度增幅的关键，它可以让太阳与整个星球以绿色丰饶的姿态重新得以复苏。

围绕“天文派”与“地文派”，世间的舆论争论不休。即使是掌握统治权力的皇帝，在政权更迭时也同样必须顺应民意并表明自身“天文”或“地文”的立场。就在这样的乱世之中，有一位名叫“伊恩”的少女，她正是本作的主角，同时也是由天文派推举的皇女——下任皇帝的继承人。

### 拉西艾朗

拉西艾朗是一个以真空管为主体构筑科学文明的星球，而“圣人协奏曲（シエルノトロン）”则是可以将想像转化为力量的魔法媒介，人们只要将想像寄托于“圣人协奏曲”并唱诵就能使用“诗魔法”，它使人们的生活便捷而舒适，也是整个世界不可缺少的动力源泉。



▲诗魔法的存在让这个世界得以充满幻想与希望。

▼拉西艾朗拥有高度发达且繁荣的科学文明。



### 科隆都市

当世界因太阳的扩张而走向终焉，“圣人协奏曲”的力量也无法再给予人类庇护。为了保护自身，人们建造了名为“科隆”的浮游都市并搬迁至那里生活。“科隆都市”拥有一定程度的自治权，人们在都市内建造了各种各样的生活设施并建立了能抵御太阳有害波动的屏障。

当然，这一切特权并非居住在拉西艾朗的所有人都能享受，只有社会中的富裕阶层及上流人士才能在科隆都市内生活，而社会底层的贫困人群只能生活在危险的地表。



▶地表都市——万寿沙罗，这里的建筑风格让人怀想起昭和时代。



▲位于科隆都市“梦之街”内的繁华电器街。



▲科隆都市中名为“梦之珠”的车站外观，非常具有未来感的建筑。

## VITA播报站

### 试玩版游戏

**Unit 13**

| | |
|---|---|
| 所在服 | 日服 |
| 发布时间 | 3月1日 |
| 容量 | 595MB |
| 推荐度 | ★★★★ |




近期PSV的新作屈指可数，体验版游戏也仅有《Unit 13》一款，作为次时代掌机上少有的动作射击类游戏，本作的表现自然备受玩家关注，使用日服账号的朋友不妨下来体验一番再决定是否购买游戏。

### 游戏天国

2011年12月17日，索尼的全新掌机PlayStation Vita在众多玩家的热切期盼中终于发售，4核CPU、5英寸的OLED触摸屏、双摇杆、背触摸板……众多的豪华配置让这台掌机充满了新科技的韵味，索尼也对这台次时代掌机寄以厚望。可惜因为缺乏能够带动市场，具有号召力的大作护航，加上老对手任天堂的全面打压，这台刚刚诞生的娇贵小公主就面临重重困难。自发售三周以来周销量一直徘徊在1万台左右，近期甚至还有声称第三方厂商纷纷打算停止开发PSV游戏的传言。

为了打消玩家的顾虑，在北京时间2012年3月9日晚7点，SCEJ在其官方网站及Youtube举行了一个名为“欢迎来到PSV游戏天国”的特别节目。节目邀请到数小岛秀夫、桥野桂、广野启、酒井智史等制作人到场，为玩家带来新游戏的预告。可惜本次节目因为预告的游戏阵容实在过于贫乏，不仅没有起到带动人气的作用，反而遭到支持者的责备。不过节目负责人河野弘马上在其官方博客上发表了相关声明，称游戏天国并非只有一期，并承诺下期的游戏天国将会改善播出内容，至于到时候又会有什么令人兴奋的消息，就让我们拭目以待吧！

来自SEGA的酒井智史宣布“《梦幻之星》系列”的最新作品《梦幻之星 Online 2》登陆PSV平台，这也是本期“游戏天国”中最令人兴奋的消息。本作是风靡多时的《梦幻之星 Online》的正统续作，PC版将于2012年内发售，目前处于内测阶段，由于不封锁国内IP，有兴趣的朋友可自行去官网上申请内测号。PSV版预定2013年发售，PSV版内容和PC版完全一致，画面可达到PC版特效的中上水准。由于网游是将玩家资料保存在服务器中，PSV版还能和PC版共享游戏存档。

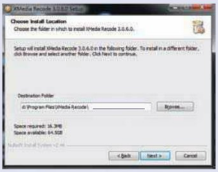


## VITA讲堂

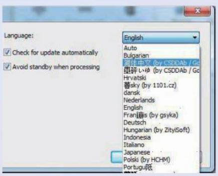
在PSV设计之初，SONY就很有远见地给它配上一块具备优异表现力的OLED屏幕，借助它我们不但可以在PSV上欣赏亮丽的游戏画面，5寸的大屏幕更为给我们带来前所未有的高清级便携视频体验。可惜PSV支持的格式实在有限，在网上很难下载到符合PSV格式的影片，而PSN卖场上提供的电影、动画、MTV等视频内容也不多，因此本期讲堂将为大家带来影音转换教程，想随时随地用PSV看大片的朋友可别走开哦。

### 授课中

目前视频的转换方式多种多样，专业点的可以直接用AVS+MEGUI进行脚本编码压制，这种方法的好处在于AVS脚本的功能强大，除了可以通过滤镜任意调整影片的色彩、音频外，还能加载各种插件，达到最佳的转换效果。不过AVS脚本的编写非常麻烦，需要一些专业知识才能搞定，因此不在本文的介绍范围内，有兴趣的朋友可自行在互联网上搜索相关教程。本文将以一款名为XMedia Recode的通用压制工具为大家介绍压制过程，各位如果在使用过程中遇到一些疑问，也可以发邮件向洛克咨询，我们的邮箱地址是ucg@ucg.cn。

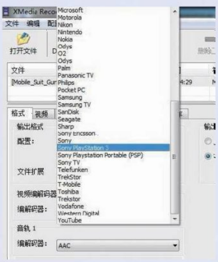


1. 第一步自然是下载XMedia Recode并安装，文中使用的版本是3.0.6安装版，各位也可以进入官方网站（http://www.xmedia-recode.de/download.html）下载最新的3.0.8.1版。



2. 打开软件后看到软件的主界面，可能会有不少玩家对英文的软件界面感到不习惯，不过没关系，点击菜单栏上的“Option→Preference”，进入后在“Language”一栏中可以选择软件界面的语言，设定成“简体中文”再点击OK按钮即可。



3. 将自己需要压制的视频拖入框中，软件就会自动载入视频，并显示在较上方的信息栏中。之后点击配置的下拉菜单，会出现各种视频的压制方案，这里我们选择“SONY PlayStation3”，也就是PS3视频格式。选定后界面会新增一个PS3视频格式的下拉菜单，点击并选择“PS3 H.264 720P”。这就是目前PSV最高支持的视频分辨率了（1280*720）。



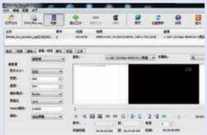
4. 点击旁边的视频一栏会出现另外一批参数设置，打开“一般→级别”的下拉菜单，选择为“Level 3.1”。该为PSV最大支持级别，PSV无法播放Level 3.1以上的视频。



5. 避免播放兼容出现问题，一般帧率部分应在30以内，如果压制源视频的帧率已经在30以内，选择默认的“保留原始格式”即可（视频的帧率可在详细信息中查看，也可以右键点击信息栏中载入的视频，并选择“媒体资讯”查看）。比特率关系到转换后的视频大小，如果玩家最求画质高一点，这里也可以尽量调大，但也没必要高于源视频，不过一般情况下选择800即可。至于频率控制模式推荐选择“平均比特率”，如果希望效果好一点，可以选择“2-Pass平均比特率”（也就是两遍编码），压

More, GO: 73139.blog.163.com

制需要花上两倍的时间，不是太推荐。频率控制模式右边有一个按钮，点击进入可以计算目前参数下生成的视频大小。



6. 基本参数设置完毕后点击“滤镜 / 预览”一栏，这里可以设置视频的分辨率，也可以对即将压制的视频进行预览。在解像度这部分参数中 720p（1280*720）是 PSV 支持的最大分辨率，注意不要超过。若希望压制的视频完全符合 PSV 的屏幕分辨率（960*544），那么在宽度和高度上输入该参数即可。“宽高比”这一项视乎源视频的比例，选择和原视频一样的数值即可，否则会出现画面被强制拉伸而影响效果的问题。

7. 到此参数方面就设置完毕了，点击顶部导航栏的“增加工作”



出现输出菜单，这里可以再次确认压制的视频参数，假如有问题则可以点击“取消”重新设置。点击右边的“…”按钮可以选择压制好的视频的生成路径。确认无误后点击“确认”。设置完毕后点击解码按钮转到压制的进度菜单。这里可以看到压制的经过与剩余时间。压制时间与玩家的 CPU 有关，CPU 性能越好时间就越短。如果正在用电脑做其他事情，“CPU 优先级别”可以选择“标准以下”，这样就不会因压制造成太大影响。

### 遇上无法压制的情况

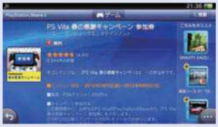
1. 可能压制的源视频命名过长，这时只需改成较为简单的名称，再重新压制即可。

2. 可能是玩家的电脑内核解码器不全，导致压制过程中无法正常解码，这时应下载一个解码软件，如 K-Lite Codec Pack 等后再重新尝试。

## 解疑中

Q：我的 PSV 是日服账号，但我前段时间一时冲动买了《大众高尔夫 6》的港版游戏，结果发现赠送的上网码无法使用，怎么办啊！【重庆 锅锅】

A：遇到这种情况有两种解决方法，一是去 PSN 卖场买一个上网码，然后再把你手头上的这个港服上网码卖给其他玩家；二是去相关的论坛发帖寻找是否有使用港服账号却买了日版游戏的玩家，和他交



换上网码。由于 PSV 只能使用一个 PSN 账号，因此各位在购买游戏的时候一定要事先了解这款游戏是否有上网码这类限定服务器的东西，否则很容易悲剧哦！

Q：听说索尼这段有一个赠送 1000 日元的活动，请问如何参加？【北京 文艺】

A：你的消息还真灵通，首先你需要拥有一台日版 PSV 和一个 PSN 的日服账号。因为活动目前仅对应日服，港服和美服的玩家是无法享受到该待遇的。进入 PS Store 后，在“特集・キャンペーン”处选择“PS Vita 春の感謝キャンペーン”程序，点击后进入下载参加券的界面，下载后玩家绑定的 PSN 账户邮箱将会收到一封邮件。在电脑端点开邮件中的链接即可参加问卷调查，将带有 ※ 的全部问题填好提交即可。提交完毕后网页会自动打开一个新的窗口，上面的 12 位密码就是充值卡号码了，输入后就能获得 1000 日元。（注：看到密码后最好用记录下来，一旦关闭网页将不能再次打开。）

## 东西趣闻

PSV 在日本、香港与韩国顺利发卖后终于迎来了在欧美的上市。纵观全球，目前游戏市场的份额以欧美为主已经是个不争的事实。在日本没有旗开得胜的 SONY 自然希望能在欧美打个漂亮的翻身仗，所以大家都比较关心欧美市场的发卖究竟能取得什么样的成绩。相信拿到本期杂志的各位读者都也已经有所了解了。在欧美发卖后不久 SCE 就公布了目前全球范围内的 PSV 总销量。120 万的成绩说句实话真的有点惨淡，3DS 在价格上的优势以及 PSP 在软件阵容上的优势都使得在这个时期发卖的 PSV 处于一个进退两难的地步。在日本本土，3DS 已经公布成功出货 500 万，我们知道在日本当主机突破 500 万以及 1000 万时，都会迎来硬件与软件的一个高速增长期，而 PSV 想要逐步走出困境，以目前的情况来看，除了《怪物猎人》系列的新作以外很难通关单纯的“大作”来扭转局势。笔者问过很多日本的朋友，他们对于 PSV 的态度是——以目前的软件阵容和价格来看，根本没有入的必要；而还有少部分人认为虽然机能与价格的比例很好，但考虑到初期购机的总消费，不如直接入 PS3 为好。甚至可以这样说，PSV 目前最强大的对手可能不是来自于对手的 3DS，而是来自于自家的 PS 系。

最近发售的《重力异想世界》在日本受到了媒体与玩家的一致好评，甚至有很多玩家称之为“从未有过的游戏体验”，在主机发售初期能有这样的原创佳作对于玩家来说是件幸事，但对于厂商来说，由于装机量不够，素质再优秀的作品，也很难取得很好的销量，这也是为什么目前各大厂商都不敢在 PSV 上投入血本的原因。希望这个局面能随着时间的推移得到好转。

## 游戏大观园

### Unit 13

| | |
|---|---|
| 原名 | Unit 13 |
| 类型 | 动作射击 |
| 推荐度 | 8.0/10 |

### 十足的“海豹味”

《Unit 13》的制作小组是以《海豹突击队》系列闻名的 Zipper Interactive。所以游戏从头到尾充满浓重的“海豹味”，如果说这款游戏就是《海豹突击队》的 PSV 版的话，不管你信不信，反正我信。

游戏的主题是反恐，单机模式下一共有 36 个任务可供挑战，任务类型多种多样，有限定时间的，有无法自动回复体力的，有不能让敌人发现的，还有考验综合实力的。虽然 36 个任务中有很多场景是重复的，但是不同的任务要求绝不会让你有厌烦的感觉。任务结束后会有评价，部分关卡想要获得高评价非常困难。

除了固定任务，单机游戏的另一个要点就是通缉犯，也就是高价目标任务，高价目标任务的出现需要总评价到达一定阶段，如果想要所有的高价目标任务出现就要把每个任务的总评价都刷到最高的 5 星。而本身这些高价目标任务也很困难，需要反复尝试才能通过。

### 战术重于枪法

其实这一点也算是该小组作品的惯例了，比起操作和枪法这些一般射击游戏中最重要的要素，他们的作品更注重战术应用。很多关卡玩家会觉得非常困难，但是一旦战术应用得当就会很简单，比如很多时候我们会遇到巡逻兵封锁住整条必经之路的场景，一般的思路是躲开他们，但是难度极高，如果我们换一个思路，先消灭其中一个巡逻兵把其他人吸引过来，然后再通过刚才被封锁的地方，可能会非常简单。

诸如此类的战术应用贯穿游戏始终，游戏中不同的角色有不同的能力，不同的任务需要考虑如何做到适材适所。比如时间限定的任务，虽然侦察兵速度非常快，但是体力太低，遇到敌人封锁很难硬冲，反而会浪费时间，如果选用机枪兵就会好很多。



### 联网

本作支持双人联机挑战任务，不过这里需要提醒大家，本作联网需要联网码，是什么服务器的就要用什么服务器的联网码，比如日服配港版游戏就会出现无法上网对战的情况。

除了双人联机外，本作还有一个每日挑战模式，该模式的进行方式就是全世界各地的玩家挑战一个固定任务，按照得分高低排名次，现在看取得第一不是很困难，笔者尝试该模式的时候随便打了打就获得了世界第十几名的成绩。

# 3DS应援团

## 网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩

写下这篇前言时，编辑部所在地那变幻莫测的天气似乎也开始稳定起来，温度总体来说偏冷，日间和晚间温差挺大，衣服穿了脱，脱了穿，好不烦人。不过也正因为气温的关系，睡觉时总有种"春眠不觉晓"的舒适感。说到春季，不但时间已经进入到了万物花开的季节，连3DS上的游戏阵容似乎也迎来了一个美妙的季度，几款大作都在近期公布或发售，各位3DS玩家们在好好休息补充睡眠的时候，也别忘了关注一下3DS应援团为大家介绍的新游戏内容哦。本期介绍的游戏是在NDS平台上颇有一些忠实玩家的"《世界树迷宫》系列"新作《世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神》，来到新平台3DS上，相信这款佳作会有更好的表现。eShop方面，任天堂最近一口气公布了三款移植自世嘉掌机Game Gear的游戏，有兴趣的玩家可不要错过哦。






# 经典RPG杰作登陆3DS

## 《世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神》隆重登场




前三作都登录在NDS上的"《世界树迷宫》系列"，在今年2月公布了系列续作登陆3DS平台的消息，并且公布了系列第四作的名称：《世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神》。作为NDS平台上并不特别多见的核心向角色扮演游戏，在主机更新换代的今天转移到新平台上继续发展也算得上顺理成章。来到新平台，游戏增添3D画面效果自然是铁打的事情，不过开发商并没有满足于此，而是对游戏的整体素质进行了一番升级，虽然本系列一向不以画面表现见长，不过还是将原本满屏马赛克的迷宫画面进行了优化，漂亮的3D建模令人眼前一亮。游戏的人设仍然请来了画风可爱又擅长用表情塑造人物性格的日向悠二（ひむかい ゆうじ），目前游戏已经公布了由其绘画的七个主要职业人设，其中包括了战士、狩人等玩家所熟悉的职业。游戏的美术背景则请来了艺术功底深厚的画家山本二三，这位大师曾经担任过宫崎骏动画《天空之城》的美术监督，由他创作的城镇和场景配图有着一种令人禁不住心驰神往的水彩画风格，柔和却又带着丰富色彩的画面透着一股如同春日阳光般的温蔼感。


▲世界树迷宫难度。


医术师

在系统方面，本系列一向以难度极其核心向为特色，玩家不但会遭遇到许多强度非常高的怪物和BOSS，还必须自己亲手绘画迷宫的地图，迷宫中更有许多具有能够秒杀玩家能力的怪物F·O·E四处冲撞，一个不小心被追上，可能就会落得团灭的下场。这种难度设置虽然会令核心玩家拍手叫好，但却不利于游戏扩展用户群体，尤其是那些冲着可爱人设而来的玩家，很容易会在初期便萌生退意，所在本次《世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神》在维持原有难度的基础上，增添了轻松（Casual）难度，让一般玩家也可以充分地享受到游戏带来的乐趣。

最后，值得一提的是，由长泽真创作的游戏怪物们在本作当中因为平台性能的提升，终于获得了3D化登场的机会，怪物的建模不再是2D平面，而是以3D的形式出现，动作也会变得更为丰富而生动。之前提到过的F·O·E怪物也会获得具体的外形，在迷宫中不会再以一个橙红色的光球表示，玩家不但能够看到他们的移动奔跑时的模样，还可以看出他们是否正在向着玩家们奔袭而来。而且对于前作迷宫太过漫长，战斗太多让玩家烦不胜烦的问题，本作还加入了飞艇航行系统，玩家可以乘搭飞艇轻松地越过大片的迷宫，直接到达目的地。希望在加入如此多的改进后，本作能够成为一款让更多玩家乐在其中的优秀作品。









More, GO: 73139.blog.163.com

# eShop下载游戏推荐

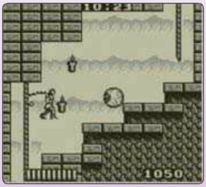
## 模拟器游戏

### 德古拉传说

| | |
|---|---|
| 售价 | 400日元 |
| 推荐度 | ★★★☆ |



用不着太多介绍，只要看到这款作品，许多国内玩家们肯定会第一时间就想起由Konami开发的《恶魔城》系列。当然这里我们需要介绍的是GB上的版本，比起FC上的作品，本作限于平台机能，不但画面大量缩水，连操作手感也随之下降，在系列作品当中评价算不得很高。游戏的问题主要集中在跳跃的设置上，明明人物可以跳得很高，但是跳跃距离却很短，导致玩家很容易会在一些看起来很容易跃过的深沟处摔死，导致游戏过程变得非常不愉快。不过游戏对于系列来说也有贡献，例如新增添了爬绳动作，拓宽了恶魔城内部的空间应用，后期还能让主角获得挥鞭发射火球的能力。建议对于本系列特别有感情的玩家尝试一下本作，而对于一般玩家则不是太推荐。



## 3DSWare

### Dopamix

| | |
|---|---|
| 售价 | 600日元 |
| 推荐度 | ★★★☆ |



尽管游戏宣称自身是一款通过游戏画面来达到刺激脑内分泌Dopamix物质，产生独特快感的新类型音乐游戏，但仅仅从画面和游戏形式上看来，Dopamix就是一款在谱面设置上颇有特点的音乐游戏，最大的亮点，还是游戏本身那富有未来感，又让人想起演唱会舞台的风格化游戏画面。游戏的目标就是在一个个不同颜色的圆球到达画面中部的准星时按键，通过连续消除圆球来累积分数与奖励槽，圆球除了颜色各不相同，进入准星时的速度也有着明显分别，随着背景音乐把握好节奏才能让连击不中断。在歌曲结束后，玩家还能够进入奖励谱面，这个谱面考验的不是玩家的反应准确度，而是连按的速度，在奖励槽清空之间，连点得越快得分便越高。游戏每一关长度得宜，操作也简单，是非常适合在坐车等人时消磨碎片时间的佳作。



## Game Gear游戏

在一直致力于在eShop推出本社主机上的经典老游戏的同时，任天堂最近也将这一目标进行了拓展，将目光放在了世嘉曾经的掌机Game Gear上，在3月14日的更新当中一次放出了三款Game Gear游戏供玩家下载，让我们都来看看它们是哪些经典佳作。

### 索尼克与特尔斯2

| | |
|---|---|
| 售价 | 300日元 |
| 推荐度 | ★★★★ |



这款作品是1994年在Game Gear上发售的原创“《索尼克》系列”作品，因为是第一方主机，所以世嘉对于Game Gear的支持力度不可谓不大，来到本作时，世嘉已经在Game Gear上推出了足足四款原创的“《索尼克》系列”作品，可惜还是最终无法挽回这台掌机的颓势。说回游戏本身，因为是第一方开发，本作对于Game Gear的机能应用度非常高，鲜艳而亮丽的画面在当年看来也算得上颇为惊艳，丰富的色彩配上索尼克夸张的动作，表现力远超想象。游戏的关卡进行方式相当丰富，除了最为基本的奔跑关卡，索尼克还可以乘坐滑雪板、飞机和潜艇进行高速的冒险，如今能够在3DS上重温这款作品，也算是对于旧时代主机的一次缅怀。



### 泽拉尼迷宫

| | |
|---|---|
| 售价 | 300日元 |
| 推荐度 | ★★★★☆ |



这款1990年便登陆Game Gear的RPG作品，传统要素样样有，玩家需要扮演一位探索泽拉尼迷宫的勇士，需要通过一个个随机生成的迷宫，目的是到达终点处的魔法阵，途中玩家会遇到许多魔物，将他们一一打倒提升角色等级的同时，还会遇到迷宫中散落在地面的物品，里头既有回复药，也有金钱。游戏的最大特色除了百玩不腻的随机迷宫，装备的武器和道具在战斗中还会获得强化，拥有额外的强大属性。

### The GG 忍

| | |
|---|---|
| 售价 | 300日元 |
| 推荐度 | ★★★★☆ |



在本作当中，玩家扮演的是传奇忍者乔·武藏（ジョー・ムサシが），孤身前往黑暗都市，想要救出自己四位各自身怀绝技的同伴。游戏过程当中玩家可以在五位忍者主角当中随意切换，每一位忍者都有各自的特殊能力，依靠互相的能力帮助就可以通过关卡中的难点。游戏在1991年发售，以当时的眼光看来，游戏的构思算得上颇有新意，五位忍者之间不同的特点也变现得很鲜明。值得一提的是，游戏的音乐由大师古代祐三一手操刀，所以游戏的背景音乐当中颇有几首令人难忘的杰作。

# 3DS近期新游戏推荐

### 新·光之神话 帕尔提娜之镜

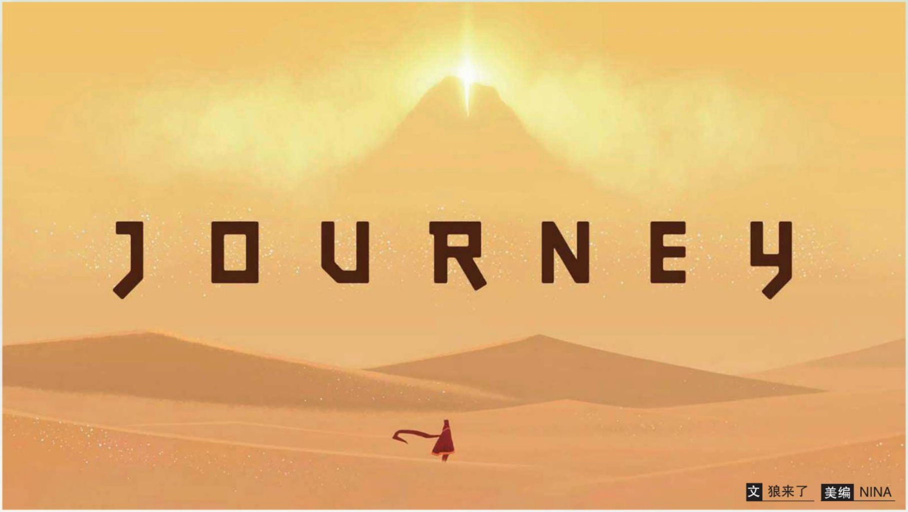
| | |
|---|---|
| 售价 | 5800日元 |
| 发售日 | 2012年3月22日 |

经过了漫长的等待，改编自FC时期经典作品《光之神话 帕尔提娜之镜》的《新·光之神话 帕尔提娜之镜》也终于要发售了，游戏在开发过程中流出的情报并不多，不过光凭着几段影像也足以让人对游戏本身的强大素质产生足够的信心，爽快的动作场面，亮丽的画面和可爱又充满幻想感的角色都是游戏的亮点，知名制作人樱井政博操刀更是让人对于游戏最终会出现什么特异的元素充满了期待。游戏除了单机故事，还加入了对战模式，玩家可以与其他玩家同场竞技，看看谁才是最强大的天使。本作已经在知名日本游戏杂志《Fami通》上获得10/10/10/10的满分评价，获得了业界的肯定，相信游戏的销量也会如同游戏的评价般节节高升，3DS玩家们可不要错过哦。





More, GO. 73139.blog.163.com




文 狼来了 美编 NINA

**《行》的画面素质颇高，简洁却极富特色的风格相信会让许多玩家陶醉其中。而游戏的音乐方面也完美地与进程结合在一起，它恰当好处地将气氛推至高潮然后再通过基调的变化将玩家的意识带回到这趟曲折艰辛的旅程中。虽然在用色方面不及制作人的上一部作品——《花》那般艳丽，但相比起视觉与听觉的魅力，本作所蕴含的情感冲击力更让人震惊，在短短的两小时流程里，玩家将全然融入到这段心灵之旅，并体会到一份熟悉，却又独特的心路历程。**

| 行 | SCE | | 动作冒险 |
|---|---|---|---|
| PS3 | Journey | | 中英文合版 |
| | 2012年3月13日 | 1～2人 | 117港币 |
| | 下载游戏 | | 对应玩家年龄：全年龄 |

# 旅途中的知识

## 操作

本作的操作并不繁琐，只需通过几个简单的按键，就能完成这趟心灵之旅。其中左摇杆控制行者的移动，右摇杆则用来调整视点，另外六轴也能调整视角，但没有右摇杆的精准度高；× 键能使行者飞跃（需满足特定条件才能飞跃）；○键用来共鸣，共鸣主要用于招引行者附近的魔卷、开启神秘画作以及终点前的打坐点，长按○键能扩大共鸣的范围；SELECT 键可以让行者原地打坐。

### 飞跃相关

通常状态下行者并不能直接飞跃，需要先与



魔卷 / 带共鸣来获得短暂的飞跃能力，飞跃时间的长短与围巾的长短有关，围巾越长，可以滞空的时间也就越长，剩余的飞跃时间可以通过围巾上的发光部分来确认。想令围巾变长，惟一的方法就是收集隐藏在每个章节中的发光符号，取得发光符号后的短暂时间里可以无限飞跃。附带一提，只要贴近同伴，围巾上消耗掉的发光部分就会自动恢复，另外接触到同伴的共鸣圈也能恢复少量的发光部分。

### 关于敌人



游戏中并没有 Game over 的设定，也不存在跌落深渊的情况，不过在地下通道和雪山章节中会有“石像巨蛇”袭击玩家，巨蛇会在固定的区域里来回移动，假如不小心被它们眼睛发出来的白光照射到，那么就会遭到它们的锁定冲撞，此时就算玩家躲在建筑物后边，巨蛇也会连人带物一起撞毁，行者身后的长围巾也会因此折断。只要不被白光照射到，那么就算与巨蛇贴身移动，它们也不会对玩家作出任何反应，但需注意擦碰到巨蛇的身体会出现受创硬直。

### 章节选择



连同序章以及最后一章前后两部分在内，游戏共分为 8 个章节，它们依次是：序章、断桥、沙漠、沉没之城、地下通道、寺庙、雪山、灵峰。

流程中，当玩家可以控制行者行动的时候按下 START 键，然后再按下 SELECT 键就能看到选择章节的选项，此外还能在该界面中设定视点的调整方式。注意选择章节时会清空当前的流程进度，当前章节中已经取得发光符号和找到过的神秘画作，如果没有经过每章节的自动保存点，则不会纳入到已取得的范围内。游戏的初期不能选择章节，只有完成过的章节才可选取。

选择章节的方法较为特殊，玩家会回到序章最后部分的环形场景，场景的四周座落着 5 座巨大的传送门，它们分别对应流程中的沙漠、沉没之城、地下通道、寺庙、雪山。序章和最后一章的后半部分灵峰无法选择，而断桥的章节则可以直接从场景中通往下一章节的出口处进入。

每个传送门里都会有发光的传送阵，靠近传送阵时它的上方会显示该章节的特征以供玩家确

More, GO: 73139.blog.163.com

©1998–2012 Sony Computer Entertainment Inc.All Rights Reserved.

认。另外在传送阵左右两侧的墙壁上会有画框，它们表示该章节中隐藏着的神秘画作数量，已取得的会显示图案，反之则什么都不会显示。

### 发光符号



在每章节末尾的打坐点前方都有一块石碑，石碑的下方会标示出当前章节里的发光符号数量，它们按照章节中出现的顺序从左往右排开，已经取得的会点亮对应的位置，玩家可以根据这个提示来缩小寻找的范围，后文的收集要点中会有相关的收集说明。值得一提的是，在章节选择的场景中，位于雪山传送门右边设有发光符号的确认点，从左到右共6排，每一排依次对应序章至寺庙章节中的具体数量，其中雪山和灵峰没有发光符号。如果将它们全部收集完，那么再次来到确认点时，中间会多出一个飘逸着魔带的光圈，进入后就可以将原本橙红色的衣服换成纯白色，白色装束附带落地后自动回复飞跃时间的性能，非常好用。

### 神秘画作

游戏中共有10幅神秘画作，绝大部分章节中都隐藏着1或2幅让玩家去搜寻，具体的位置请参考后文中的收集要点部分。注意找到所有的画作后除了取得相关的奖杯外并不会获得额外的奖励。



### 关于联机

可以毫不过分地说，只有联机才能领略到本作的真正韵味。连接上PSN，那么在旅途中，玩家就会偶遇到其他玩家并与之一齐同行，其中序章无法联机游玩只能进行单人游戏。虽说偶遇是完全随机的，但只要满足以下的几个条件，那么就可以大大地提高遇到自己PSN好友的几率：1. 玩家和朋友同服；2. 将两台PS3调整到同一个区域里，然后在不同的机器上同时进入通往下一关的打坐点，关于这一点，玩家可以利用电话等通信工具和朋友来达成；3. 来到下一关后，往前稍微移动一点距离让服务器同步，如果没有遇到好友就重复之前的步骤。经过笔者和胜负师的测试，这个方法的成功率在25%左右，如果不选择最多人等待的断桥章节，几率还会进一步提高。



比较遗憾的是由于PSN不太稳定，所以联机的过程中偶尔会发生与同伴"失散"的情况。失散指的是虽然和同伴一同过关，但进入到下一章节时，同伴已经不是前一章节里的那位玩家，这一点在通关后的同伴名单中已经得到证实。以下的两种情况，是导致失散的主要原因：1. 没有和同伴同步进入打坐点；2. 在打坐点触发的剧情结束后，没有和同伴同时进入下一章节。另外如果在联机的过程中有一方掉线/退出，那么另一方仍旧可以正常游戏，没有掉线/退出的一方会看见另一方的行者自动打坐，然后化为尘土随风飘散。

## 收集要点

**强烈建议玩家先自行通关一遍，以免破坏了游戏营造给玩家的独特意境。本攻略主要为读者提供流程中的收集要素指南。**

### 序章

**发光符号总数：3个**

**神秘画作：1幅**



▲第一个发光符号在必经之路上，不会错过。




▲取得发光符号后根据路上魔卷的指引会来到神秘画作所在的遗迹，基本不会错过。



▲第二、三个发光符号都在序章结尾部分的场景中，其中一个非常明显。



▲另外一个在中央圆柱形建筑物的外侧。

### 断桥

**发光符号总数：3个**

**神秘画作：1副**

**奖杯醒目：临界点**



▲进入该章节后，不要修复眼前的第一座断桥，将后面的几条桥重建后，在如图的位置不断与魔卷共鸣向上飞跃就能登上断桥，注意不要太靠近右边的大型魔卷，否则容易失误触发机关。




▲打坐点所在平台的左右两侧各有一个发光符号，右边的较为明显，取得这个发光符号后，下方流沙的后面隐藏着神秘画作，如图。



▲左边的藏在一个有流沙倾泻的小洞穴里，稍加留意也不难发现。




▲面向本章节的起点，最后一个发光符号在起点的右边，具体位置可以参考图片。

More, GO. 73139.blog.163.com

**Tips：** 流程中玩家操控的行者以及剧情里的NPC由始至终都完全没有语音，因此繁体中文主要体现在菜单选项方面。

## 沙漠

**发光符号总数：4个**

**神秘画作：2副**

**奖杯醒目：海市蜃楼&探索**





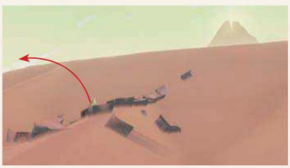
▲沙漠的地形较为复杂，这里以简易的图文流程来说明全收集的方法。章节开始后先登上前面的小沙丘并在前方释放出魔带，然后调整视点面向远处的灵峰，往2点钟靠近3点钟方向前进一段较远的距离，便能看见远处的由几根柱子组成的小型遗迹，遗迹处有第一个发光符号和另外一根魔带。




▲取得第一个发光符号后再次调整视点面向灵峰，登上眼前沙丘顶端如图所示的位置，图中标示出来的沙丘，它的右下方是一个凹陷的地形，沙漠中的花朵就隐藏在那里。



▲取得"海市蜃楼"的奖杯后，翻过上一张图标示的沙丘，就能找到另外一个释放魔带的地点。



▲释放魔带后，将视点调整到如图的位置，向箭头标示的方向翻过沙丘并前进一段距离就能看到远处的魔带释放点和旁边的神秘画作（参考后一张图）。




▲开启神秘画作后，登上图中标示的沙丘顶端，根据箭头指示的方向一直沿着沙丘顶部向右边前进。




▲前进的途中会看见左边如图标示的圆柱形遗迹，先不理它，继续移动到图中右边的沙丘顶端，就能在右方看见藏有第二幅神秘画作的遗迹。




▲登上神秘画作正对着的，也就是灵峰方向的沙丘顶端，然后如图所示调整视点，可以隐约看见远处的遗迹，那里藏有第二个发光符号，注意抵达该遗迹后需要稍等片刻，发光符号会携魔卷一同从灵峰处飞过来。



▲回到前面提到的圆柱形遗迹，如图，顶部有第三个发光符号，旁边魔带围绕的地方则有另一个释放点。



▲取得发光符号并释放魔带后朝着灵峰的方向前进，在魔带们的带领下会来到巨型遗迹，也就是本章节的终点区域，登上建筑物来到图中的地方，如图从左侧往前走会找到最后一个发光符号。

## 沉没之城

**发光符号总数：3个**

**神秘画作：2副**

**奖杯醒目：冒险**

在本章节中有两段滑行部分，在滑行的途中累计穿过15道闸门即可取得对应的奖杯，并无固定的路线。



▲滑行开始后从左边前进，第一个发光符号在箭头所指的通路上。



▲第一段滑行部分结束后会来到需要与四条魔卷共鸣释放出中央大量魔卷的区域，进入该区域时的特写镜头会显示出第二个发光符号所在的地方，与释放出来的大量魔卷反复共鸣就能取得。




▲该区域还藏有神秘画作，具体位置见图中标示的地方。



▲第二段滑行部分贴着右边前进，来到如图的位置，从图中央的平台跳起，稍飞一小会儿就能看见左边峭壁上的发光符号，取得这个符号需要围巾达到一定长度，否则滞空时间不足以飞上平台。




▲第二幅神秘画作在终点区域，如图。

## 地下通道

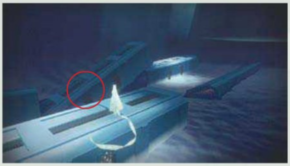
**发光符号总数：4个**

**神秘画作：1副**

**奖杯醒目：试炼**

More, GO: 73139.blog.163.com

建议玩家尽量走左边的偏僻道路，看见石像巨蛇后多在安全的地方驻足，摸清巨蛇的行动规律后再前进。



▲第一个发光符号在图中标示的建筑物里。



▲第二个发光符号。



▲第三个发光符号在第四朵水母魔卷的上方。




▲第二次遇到石像巨蛇时，图中标示的墙壁后面藏有神秘画作。



▲通往终点前下滑区域的入口正对面，藏有最后一个发光符号，如果前进时一直靠着左边的路走，很容易就能遇到。

## 寺庙

**发光符号总数：4个**

**神秘画作：1副**

**奖杯醒目：远古生物**



▲本章需要开启多处的画作机关（并非神秘画作）才能抵达顶部的终点，将所有机关（共5个）都开启后再回到中央圆柱形建筑物的底层部分，在中空的地方便能找到神秘生物。



▲第一个发光符号在开启第一个画作机关后很容易就能看到，如图。



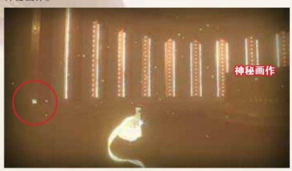

▲第二个发光符号在第三个画作机关右下方的建筑物中，利用图中的水母魔卷便能飞往远处的建筑物。



▲开启第三个画作机关后，来到中央的圆柱形建筑物中可以找到第三个发光符号。




▲在第四个画作机关的左下方有一个隐藏入口，进去后可以找到神秘画作。




▲开启神秘画作后先别急着离开，看到图中隐藏在墙边魔卷后的最后一个发光符号了吗？如果之前的发光符号全都如数收集，那么即可取得“升华”这个奖杯。

## 雪地&灵峰

**本章节无发光符号**

**神秘画作：2副**




▲前进的必经之路上有一个灯炉，用共鸣将其点亮后上方会出现魔卷，利用它们来到灯炉上方的密室即可看见神秘画作。




▲躲避第一波石像巨蛇的搜寻后，继续往前走会来到较为隐蔽的分岔路，如图所示，右边是前进的道路，左边墓碑后方的尽头处则藏有游戏中最后的一副神秘画作。

## 奖杯列表

| 名称 | 开启条件 | 奖杯种类 |
|---|---|---|
| 临界点 | 在断桥章节中，不将断桥完全重建然后通过本关 | 铜杯 |
| 海市蜃楼 | 找到隐藏在沙漠章节中的花朵 | 铜杯 |
| 探索 | 找到沙漠章节中的所有魔带 | 铜杯 |
| 冒险 | 在沉没之城章节的滑行部分中累积穿过15个闸门 | 铜杯 |
| 试炼 | 在地下通道章节中以没有受到石像巨蛇的袭击为前提通过本关 | 铜杯 |
| 远古生物 | 找到隐藏在寺庙章节下层部分的神秘生物 | 铜杯 |
| 历史 | 找到隐藏在流程中的所有神秘画作（共10幅） | 铜杯 |
| 登峰造极 | 与同伴一同抵达灵峰顶端并返回至起点 | 铜杯 |
| 重生 | 完成游戏并返回至起点 | 铜杯 |
| 至交 | 与同一个同伴完成大部分的章节，抵达灵峰顶端并返回至起点 | 银杯 |
| 沉思 | 与同伴一同打坐20秒以上 | 铜杯 |
| 奇迹 | 在流程中累积遇到10位以上不同的同伴 | 银杯 |
| 归来 | 休息一周以上后再次游玩本作 | 铜杯 |
| 升华 | 收集齐流程中的所有发光符号，没有限定在同一周目里达成 | 金杯 |

### 奖杯说明

中文版里关于“登峰造极”这个奖杯的描述为“围巾未损坏下攀爬山丘（攀爬山丘意指通关）”，经测试后发现只要和同伴一同抵达灵峰顶端并返回至起点才能取得，与围巾是否破损完全没有关系。

“归来”的奖杯可以通过设置 PS3 的日期来快速取得。

关于“至交”有一个奖杯 BUG，达成该奖杯的入手条件后，正常来说奖杯会在通关播放完制作人员名单以及最后的同伴名单后，回到标题画面时弹出。如果在同伴名单出现的时候按 PS 键查看奖杯或者同步奖杯，那么该奖杯不会弹出，但系统会默认为已经取得奖杯并自动保存记录，之后就算再次达成条件，奖杯也无法弹出，必须删档并再次满足取得条件才能入手“至交”，请玩家们千万注意。

More, GC ... blog.163.com

文 伽蓝　美编 心の永恒

| 街头霸王对铁拳 | Capcom | 格斗 |
| --- | --- | --- |
| 多机种 ストリ-トファイタ- × 铁拳 | | 港版 |
| 2012年3月8日 | 1～4人 | 368港币 |
| 对应机种为PS3、X360 | | 推荐玩家年龄：12岁以上 |

攻略透解 GUIDE THROUGH




笔者虽然未曾深入研究过"《铁拳》系列"，但作为一名从《街头霸王Ⅳ》一路过来的玩家，接触本作后可以说是直接持证上岗，丝毫没有陌生感，不少街头霸王的技巧可以直接用到本作无误。而且，将铁拳角色使用下来后也让我对《铁拳》系列产生了不小的兴趣，因此单从吸引两系列粉丝这一方面来看，游戏无疑是成功的。但是随着游戏的进行，游戏部分系统的不合理设定开始显现，众多莫名其妙的BUG也逐一被玩家发现，在某程度上伤了期待游戏的玩家的心，但瑕不掩瑜，这些缺点还不足以造成很大影响，官方也承诺会在日后将BUG修复，因此在这里还是将游戏推荐给喜欢格斗游戏的玩家，特别是两大系列的粉丝。

# 系统解说

## 游戏综述

本作虽然采用《街头霸王Ⅳ》的引擎制作，但玩法上却靠近"《铁拳TT》系列"的TAG规则。TAG规则即采用双人对战的方式，每名角色各自拥有独立的体力槽，当某一方其中一名角色体力耗尽后则判定为战败。而角色在受到攻击时会分为实际伤害与暂时损伤，实际伤害顾名思义就是实际失去的体力，而暂时损伤部分可以通过切换到场外的方式来恢复。

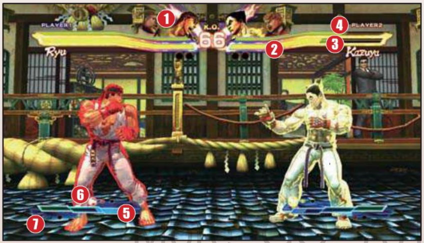
下面就用图片的形式介绍游戏的基本构成元素。

①**角色图示**：表示玩家使用的角色，当前使用的角色高亮显示在前，待机中角色则阴影显示在后

②**体力计量表**：当前角色的剩余体力值

③**暂时损伤**：当前角色在待机状态下可恢复的损伤值

④**队友体力计量表**：待机队友的剩余体力值




⑤**特别计量表**：相当于能量槽，通过使用普通技、必杀技命中对手或被对手防御，被对手各种攻击命中或防御对手各种攻击都能增加这个计量表，特别计量表共可累计最多3格。

⑥**宝石图示**：表示当前角色的宝石发动情况，发动中的宝石会高亮显示。

⑦**队友宝石图示**：表示待机队友的宝石发动情况，发动中的宝石会高亮显示。

## 基本操作篇

### 普通技

既然本作采用《街头霸王Ⅳ》的引擎制作，自然地操作方式也为"《街头霸王》系列"玩家所熟悉的6键操作方式，6个按键分别对应弱/中/强版本的拳/脚，这些拳/脚攻击就是我们所说的一般技，因距离差异，姿势差异（下蹲、跳跃）等也会让普通技产生变化。

★为表述上的方便，下文将采用LP/MP/HP表示轻拳/中拳/重拳，LK/MK/HK表示轻脚/中脚/重脚。

### 必杀技

在输入指定方向指令后按键即可施放必杀技，部分必杀技可以直接取消普通技形成连携。

### EX 必杀技

发动方式为必杀技指令+PP/KK，即两键同按，发动EX必杀技需要消耗1格特别计量表。

### 超级技巧

超级技巧即格斗游戏中的超必杀技，发动需要消耗2格特别计量表，每名角色只有一个超级技巧。



©CAPCOM U.S.A., INC.2010 ALL RIGHTS RESERVED.

## 冲刺

冲刺即输入44/66后角色快速后退/前冲的动作，冲刺可以用于调整位置改变攻防的节奏。另外，所有角色的44都具有一定的无敌时间，在实战中可以用来躲避对手的部分攻击，而不同角色的44性能则各有差异。



## 快速起身

即原地受身，与《街头霸王Ⅳ》的受身方式相同，在被攻击后倒地的瞬间输入2方向或任意两个按键同按即可受身，受身后可以大幅缩短倒地时间，但也给予对手机会追打。注意，在受到部分攻击时无法受身，比如2HK和投技等。

## 前滚起身

在被攻击后倒地的瞬间输入对手所在的方向就能向前翻滚起身，前滚起身有一定的无敌时间，可以规避对手的追击，但整个动作的硬直较大，被对手预判的话破绽不小。

## 投技与拆投

**投技** 普通投分为前投和后投，前投发动方法为不按任何方向（5）或6+LP+LK，后投的发动方法为4+LP+LK。而像春丽、嘉米等部分角色还有空投，空投只要在空中按LP+LK即可，前提是该角色有空投。



**拆投** 在对手投技判定发生前的指定时间内输入LP+LK即可拆投。

# 进阶系统篇

## 攻防一体——击飞攻击

击飞攻击类似于"《铁拳TT》系列"中的TAG换人连续技，当角色站立在地面时，同时按HP+HK就可以发动击飞攻击，击飞攻击是一种集进攻与防守的特殊攻击，在发动后会将对手击飞至浮空，同时更换队友出场继续攻势，在击飞攻击发动过程中，场上角色下半身无敌，但即便如此，由于击飞攻击单发的速度相对较慢，因此还是有被对手上段攻击中断的风险，因此推荐以"交互猛攻"的方式发动击飞攻击。详细请参看下文相关部分。



## 怒拳猛攻——强化连续技与交互猛攻

**强化连续技** 强化连续技类似于"《铁拳》系列"的固有技以及"《街头霸王》系列"中的TC技能（Target Combo），当角色在地面时，无论是拳攻击还是脚攻击都能遵循弱→中→强的顺序来连接普通攻击，且不限定于弱→中→强的连接顺序，弱→中、弱→强、中→强等顺序也同样成立。强化连续技与角色姿势（蹲姿、站姿）无关，玩家既可以用LP→MP→HP或LK→MK→HK等最基本的顺序连续，也可以用诸如2LP→5MP→2HK等姿态切换和拳脚并用的方式来构成强化连续技，总之要根据实际情况来组合强化连续技。

**交互猛攻** 在弱→中→强、弱→强、中→强等以强攻击结尾的强化连续技后，再次输入一次强攻击（拳/脚皆可），就能将上文所介绍的"击飞攻击"带入强化连续技之后，这个系统称为交互猛攻。交互猛攻的好处是能确保在除强攻击外的普通技命中对手后都能引导出击飞攻击，除能形成各种高伤连段外，利用交互猛攻还可以在场上角色体力值较低时利用反击命中对手的缝隙更换角色来扭转战局。



## 攻防核心——角色切换

角色切换是有别于击飞攻击的另外一种切换角色方式，其分为以下两种情况：

**直接切换** 直接切换是指在普通状态下按MP+MK，在不消耗特殊计量表的情况下直接换人，但这种换人方式存在很大的破绽，待机队友上场的速度很慢而且过程中完全不受控制，非远离对手时请谨慎使用。

**取消切换** 取消切换的思路有点类似于《街头霸王Ⅳ》中的Saving系统，在攻击硬直中按下MP+MK后可以立刻取消动作的硬直并快速切换待机角色，之后控制该角色衔接之前角色的攻击形成换人连续技，这也是游戏中形成高伤换人连续技的常用方式。而在使用一些大破绽招式（如升龙拳）被防时，也可以用这个方式来取消硬直避免被对手追打。虽然取消切换有以上的优点，但有别于直接切换，取消切换发动时需要消耗1格的特别计量表。



## 一击制胜——双重技巧

游戏中最具有破坏力的招式莫过于双重技巧，只需要通过236MP+MK就可以施展，命中对手后两名角色自动进入必杀动画交替攻击对手，威力巨大，一击足以削减对手角色接近一半的体力。但是，发动双重技巧的条件较为苛刻，发动需要一次性消耗3格特别计量表，因此实用性也大打折扣。值得一提的是，不同的组合所施放的双重技巧伤害也不尽相同，即使是相同组合，发动双重技巧的角色不同也会使双重技巧的伤害有细微的差异。另外，在使用双重技巧后会切换成待机队友上场。

## 双人影舞——双重突袭

在特别计量表蓄满后，输入214MP+MK消耗所有3格特别计量表发动的系统，发动后与队友同时出现在场上对对手进行夹击，在单人游戏时队友由CPU控制，而双人游戏时自然就是2P控制队友了。但相信大部分玩家都是通过单人游戏游玩，而实际上发动双重突袭后，由CPU控制的队友只会胡乱地对对手进行攻击，很难做到与其配合，但毕竟是由两名角色进行攻击，伤害还是有一定的保证，但从性价比出发，在实际游戏中笔者还是不建议浪费3格特别计量表来发动这个系统。



## 怒涛释放——超级集气

在每名角色出招表上的必杀技一栏，都会有一个标有黄色半月型的标记的必杀技，该标记表示该必杀技能进行超级集气，超级集气是指当输入必杀技指令后可以按住按键增强该必杀技，根据按键时间的长短会有3种不同的效果。以隆为例，招牌必杀技波动拳就相当于超级集气的第1段；当蓄力过程中角色身泛红光时就表示已强化至第2段EX波动拳；按住按键不放直到自动出招则是第3段超级技巧真空波动拳。通过超级集气施放的EX必杀技和超级技巧均不需消耗特别计量表。另外，如果从EX技开始蓄力，则默认从超级集气的第2段开始。



More, GO: 73139.blog.163.com

**TIPS1** 游戏并没有类似于"《街头霸王》系列"的Super Cancel，也就是说不能用超级技巧（超必杀技）取消必杀技。

## 背水一战——潘多拉

当玩家操作的场上角色体力低于 25% 时，可以输入 22MP+MK 发动潘多拉系统，通过牺牲场上当前角色来给予同伴角色 8 秒内获得以下强大的能力。

①攻击力大幅上升

② 8 秒内特别计量表自动快速恢复



③将发动潘多拉时发动角色体力的两倍转移到同伴角色身上。

而在潘多拉发动期间，所有需要队友协助的诸如换人、双重技巧、双重突袭等所有 TAG 相关动作都将无法启动。如果在这 8 秒内无法将对手击倒，那么将判定为战败，因此潘多拉系统可以说是以把双刃剑，玩家在对战时需要慎重考虑使用的时机。

## 用之无味——快捷连续技

按 LP+HK 或 LK+HP 消耗 1 格特别计量表发动系统预设的两条连续技。而实际上这是一个十分鸡肋的系统，为什么这样说呢？因为这些连续技不但需要消耗特别计量表，而且连段都十分的简单，最坑爹的是这些连段组合相比自己手动连续时的伤害还要更低，实用性基本为零。

## 一闪瞬击——防御反击

在防御硬直中，按 6HP+HK 可以将对手弹反，消耗 1 格特别计量表，可作为被连续压制无法换人时的反击手段使用，而根据角色的不同，防御反击的动作可能为攻击或是移动。



# 宝石系统

除战斗系统外，游戏搭载了名为宝石系统的特色系统。宝石系统实际上是一个辅助系统，需要在菜单的自由设定－宝石组合一栏内进行预先设置，之后就可以在游戏中选用，它允许玩家装备各种各样的宝石，在战斗中满足一定条件就能触发宝石的辅助与加成效果，虽然不能说宝石系统能够决定胜局，但起码能在很大程度上左右局势，因此合理的宝石组合也是提高胜率的关键之一。

每名角色都有 3 个可用的宝石插槽，而不同宝石的效果，持续时间，使用的插槽数目也不尽相同。游戏宝石分为两大类型，分别是“强化型宝石”以及“支援型宝石”，下面就为大家介绍这两大类型的宝石。

## 强化型宝石

强化型宝石用于提高角色的基础能力，5 种不同颜色的宝石各对应不同类型的效果，即使是同一种颜色的宝石也能细分成不同的品种，发动强化型宝石需要满足一定的条件，而即便是相同效果的宝石，也有不同的触发条件，因此玩家要根据游戏习惯来装配宝石，下面就为大家介绍游戏中的各种宝石。



| 系别 | 宝石 |
|---|---|
| 攻击系 | 豪力宝石：提高攻击力。 |
| 防御系 | 铁壁宝石：降低受到攻击时的伤害。<br>耐攻宝石：使一定数值的伤害无效化。 |
| 速度系 | 神速宝石:提高移动速度。 |
| 体力系 | 生命宝石：在一定时间内逐渐恢复一定数值体力。<br>恢复宝石：发动后马上恢复一定数值体力。 |
| 特别系 | 猛攻宝石：提高特别计量表的积蓄速度。<br>熟练宝石：当发动消耗特别计量表的系统时，减少消耗的计量值。 |



## 支援型宝石

支援宝石主要作为玩家能力补助使用，在装备后长期有效，无需通过触发条件来发动，但是装备后需要付出一定的代价，比如伤害能力降低，发动时自动消耗特别计量表等，由于是被动长期有效，因此在战斗中特别计量表难免会在不可控的情况下被消耗，因此建议玩家还是以不装备支援宝石作为目标，总的来说支援型宝石是一种照顾新手的宝石。

| | |
|---|---|
| 简单指令 | 使必杀技指令变为简单指令，具体输入方式可以在出招指令表查看，同时伤害降低 10%。 |
| 超简单指令 | 使必杀技指令变为超简单指令，具体输入方式可以在出招指令表查看，同时伤害降低 10%。 |
| 辅助取消 | 用必杀技取消普通技时指令受理更宽松，同时伤害降低 10%。 |
| 自动拆投 | 被投技投到时自动拆投，消耗 1/2 格特别计量表，不足 1/2 格时不会发动。 |
| 自动防御 | 受到攻击时自动防御，消耗 1 格特别计量表，不足 1 格时不会发动。 |

# 任务模式攻略

任务模式是本次游戏单机部分的最大难点，玩家需要在限定的条件内完成各种任务，任务模式中的 AI 十分高，要完成全部任务还颇具难度。而下文着重的是如何让所有零基础的玩家都能通过任务模式，有信心仅凭实力挑战的玩家大可绕过本文，下面就为大家带来任务模式的部分技巧以及全部 20 个任务的攻关心得。

## 通用技巧

### 桑吉尔夫醒目



相信曾经玩过《街头霸王Ⅳ》的玩家都知道桑吉尔夫是 CPU 的地狱，本作中也不例外，任务模式首选角色就是桑吉尔夫。桑吉尔夫对付 CPU 的强力之处在于，其 PPP/KKK 的旋转攻击能使绝大多数对手无可奈何，虽说不是百分百的安全，但在任务模式的高 AI 前，得一能有效对付电脑的赖招显得尤为重要。桑吉尔夫对付电脑的主要思路为，以 PPP/KKK 开路，在对手倒地后迅速靠近，在其起身的瞬间使用 5MP → PPP/KKK 再次攻击使其倒地，插入 5MP 是因为其能使 PPP/KKK 的命中率提高，如此循环成功将电脑逼到版

9.blog.163.com

TIPS2 如果时间耗尽后都没有分出胜负，系统将会计算两名角色的体力总和判定胜负。



边后，那么离胜利也不远了。而PPP与KKK其实有不同的功效，PPP攻击判定持续时间长，判定次数多，就算电脑防御了前2下，也许就会被第3下所击中，但同时发生与收招也较慢；KKK发生快，收招快，判定时间略短，但Counter命中对手后可以继续追加普通技（2LP×2、2MP→2HP等）。玩家可以根据实际情况选用哪一种旋转攻击，就个人而言我更偏向于KKK的攻击。

而与桑吉尔夫组队的角色并不限定，玩家按照自己的喜好进行配对即可。

### 潘多拉回血大法

当敌人剩余血量十分低，我方又有一名角色血量低于25%时，不妨发动潘多拉系统，因为在要求连续击倒敌人的任务中，在获得当场胜利后牺牲的角色不仅会复活，而且借由潘多拉双倍恢复到队友身上的体力会继续保留，在体力经常吃紧的任务模式中，以此作为体力恢复手段绝佳！

### 任务模式宝石推荐

笔者推荐装备001、006以及009号宝石，选择这3颗豪力宝石的原因是其发动条件简单，而且在实际战斗中有较高的几率同时发动其中的2颗，配合上面所述的桑吉尔夫邪道神技，可以保证在最短时间内对敌人造成最高的输出。



实用技术 特快专递

## 任务心得

### 1. 以拳会友！

**通过条件** 只使用普通技击倒对手

作为第一个任务，完成条件非常简单，只需要用普通技能击倒由拜森和史蒂夫2名拳手组成的组合即可，注意使用任何除普通技外的招式都会被判定为失败，但特殊技也算作普通技的一种，因此不妨选择使用特殊技较强的角色，比如选择像熊（KUMA）有4HP→HP→HP这一类范围广而且伤害不俗特殊技的角色。



### 2. 必杀一击

**通过条件** 只使用必杀技击倒对手

选择桑吉尔夫，开局到结尾就不断使用PPP即可，比上一条任务挑战难度更低。

### 3. 这就是TAG的精髓

**通过条件** 切换角色使出的双人连续技达到15HITS以上

通过这个任务的关键在于选择怎样的角色，招式HIT数高的角色是我们的首选，在这里介绍一个最简单的方法，推荐选用肯与春丽，用肯发动以下连续技：214HK命中第3到4HIT时切换春丽发动超级技巧即可轻松突破15HITS。在214HK命中第3到4HITS时换人是因为肯的旋风脚会将对手推远，如果换人早了则无法将后面的连段接续，全数命中后约20HITS。



### 4. 四天王

**通过条件** 击倒所有对手

这是一个难度和位置不成正比的任务，正如任务名所述，这个任务需要击倒影罗组织的四大天王，虽然只有四人，但他们的血量相当于8个人的分量，而且AI十分高，因此较为棘手。即便是老桑的转转战术面对皮糙肉厚的敌人也有很大的压力。这里的突破口在于装备各种发动条件简易的豪力宝石提高攻击力，务求以最短的时间击倒每1个人并获得恢复机会保证血量。




### 5. 要攻或要守

**通过条件** 击倒所有对手

这个任务的难度很低，虽然说是半血开始，但对手同样也是半血状态，由于对手有2个人，每1名角色也变得没有任务4那么耐打了，因此也变得容易多了，尽力压制对手其中1名角色即可。

### 6. 慧眼修行

**通过条件** 只使用Counter攻击击倒对手

Counter即在对手攻击判定发生前，我方率先击中对手。这个任务敌我双方体力只有50%，但是对手只有达尔西姆1个，而且体力值较低，达尔西姆的攻击频率很高，用大部分角色的JHK、2HK既暴血又容易造成Counter，但在攻击命中时要确保画面上我方体力槽下显示Counter Hit字样，否则即使击倒对手任务也会判定为失败。

### 7. 尽是女性的格斗大会！?

**通过条件** 击倒所有对手

任务需要对付游戏中的5组共10名女性对手，而女性角色的体力普遍较低，再加上老桑的转转战术，要击倒5组女性角色并非难事。

### 8. 特别战斗

**通过条件** 只用超级技巧击倒对手

任务开始时的体力值很少，但却有无限的特别计量表，在这里推荐使用角色为隆，隆的超级技巧真空波动拳相信大家也不会感到陌生，一直使用真空波动拳能使对手几乎无法靠近，如此循环直到击倒对手即可。

### 9. 死不了的家伙们

**通过条件** 击倒所有对手

所谓的"死不了的家伙"们指的是游戏中3组体型较大的壮汉角色，他们的体力较高，而且普遍有指令投，但这类角色的对空相对较差，可以找准时机用跳重攻击起始的连携来削减他们的体力，当然老桑转转战术还是核心，虽然被防后容易受到指令投的威胁，但相对来说还是比较安全的一个战术。



TIPS3 在选择战斗场景时，部分场景可以按△/Y键切换舞台层数。

## 10. 背水一战

**通过条件** 击倒所有对手

超级简单的一个任务，对手只有 1 个血量为 50% 的风间仁，虽然我方出场时的体力为 25%，但出场时的特别计量表即为最大值，玩家大可以出来就放一个超级技巧或双重技巧，只要命中，半血的风间仁也就命不久矣了。



## 11.Dash&Turbo

**通过条件** 击倒所有对手

与 9 号任务类似，同样是击倒 3 组对手，具体注意事项参看 9 号任务。

## 12. 怒涛连击

**通过条件** 只使用双重突袭击倒对手

虽然对手的体力只有 50%，但只有在双重突袭发动期间才能对对手造成伤害，在开局后马上发动双重突袭，然后迅速对电脑开展攻势，用跳重攻击开始进攻是最好的起始的方法，只要保证攻击不被防御并配合队友打出一些基本的连段，那么基本上就能一次性通过这个任务，如果在一次双重突袭时间内还不能将对手击倒，可以继续游戏直到将特别计量表蓄满再次发动双重突袭。



## 13. 走为上策

**通过条件** 生存直到时间耗尽

要生存到 60 秒耗尽其实比较棘手，因为不仅我方体力很少，而且对手的体力比我们更少，对手可以说是一碰即死，不能攻击的情况下就只能逃，这时逃跑技能优秀的角色显得十分珍贵。推荐使用豪鬼与桑吉尔夫的搭配，豪鬼虽然体力很少，但其 421/623+PPP/KKK 的阿修罗闪空逃跑性能优秀，不仅有无敌，而且还能与对手拉开距离；而桑吉尔夫的 PPP 和 KKK 可以穿过飞行道具，而且桑吉尔夫体力较高，配合宝石可以生存得比其他人更久，当对手是古烈时，用豪鬼的 236P 抵消或用桑吉尔夫的 PPP 躲过尽量多的的音速手刀，当其发动了双重突袭



时用逃跑技能走到后方避免损失体力，双重突袭结束后场上也会相应地换成洛，洛没有飞行道具，这时豪鬼的前 / 后闪空会显得非常有效。在宝石方面，推荐装备 046、048、085 号宝石，这样就可以在只防御的情况下发动全部 3 颗不同的防御类宝石提高生存的几率。

## 14. 三岛的血统

**通过条件** 击倒所有对手

与 4 号类似的任务，对手单人出战但拥有两倍体力，而因为对手只有三岛家的 3 人，因此也更加简单，老桑一路碾压即可。



## 15. 一气呵成

**通过条件** 击倒所有对手

虽然敌人的体力会自动回复，但敌人只有一组，而且只要进攻得当，其恢复的速度远不及玩家削减得快，因此十分简单。

## 16. 潘多拉的诅咒

**通过条件** 只使用潘多拉击倒对手

本任务只能在潘多拉状态下方可对对手造成伤害，继续选用老桑，并为他装备潘多拉发动后攻击力提高 30% 的宝石，开局后直接发动潘多拉使用超级技巧，只要命中即可秒杀对手。



## 17. 想靠近却又无法靠近

**通过条件** 击倒所有对手

对手共有 3 人，豹王、雨果以及马杜克，3 名角色全部都是投技系角色，这也是“想靠近却又无法靠近”的含义。要用赖招通过这个任务需要一点运气，因为这 3 名角色血量普遍偏高，而老桑转转战术一旦被防御就有很大几率被指令投确反，比较危险，因此最好配备另外一个移动较为灵活，又能用飞行道具牵制对手的角色（比如豪鬼）。对付豹王时可以用跳攻击任意压制对手，因为豹王的对空意识几乎为零；雨果是任务中最大的阻碍，雨果可以说是遇跳必抓，在其面前随便跳跃等于送死，而且他有带刚体效果的必杀技，因此用普通技也略显危险，建议用有飞行道具的角色慢慢削减体力，并辅以老桑转转战术摸奖；最后的马杜克打法与雨果类似，但相信这时候玩家的体力也所剩无几，因此通过马杜克的关键是在前面两场战斗中保存尽量多的体力。另外，下文介绍的一八无限连对这个任务中的 3 名角色都成立，熟练掌握该无限连的玩家不妨使用一八来进行挑战。

## 18. 狰狞的本能

**通过条件** 无伤取得胜利

虽然要无伤获胜，但老桑的转转战术依旧奏效，用 PPP 靠近，若对手 3 段全部防御则拉后方向与其拉开距离，这样既能避免被普通投投中，又能防御其普通攻击。之后再看准时机用 PPP 靠近，如此重复即可。

## 19. 超越人类智慧之存在

**通过条件** 击倒所有对手

注意点与之前几个要挑战单人的任务相似，但这个任务中对手能自动恢复损伤部分体力，而且特别计量表无限，因此要比先前的难上不少。这几名对手的对空意识都十分强，贸然跳入绝对是死路一条，贯彻地面战强势的老桑转转战术即可。

## 20.Cross Over

**通过条件** 击倒所有对手

这个任务需要挑战游戏中全部的官方组合，也就是说要挑战所有的角色。单从每队来讲难度十分低，但要一连挑战全部组合血量就变得十分吃紧，虽然每战胜一队后会获得少量的体力恢复，但一旦在某个组合上消耗过多的体力，接下来的战斗会变得艰难无比。战斗时注意换人的时机，在某个角色损伤后不要与敌人硬拼，及时换人恢复才是长远之计，只要配合老桑的转转战术，并且体力控制得当，基本可以保证战后恢复的体力与战斗消耗的体力持平，只要做到这一点，离任务模式全通也就不远了。



**TIPS4** 超级技巧、双重技巧等攻击能直接削减敌人的体力，不会造成可恢复的损伤部分。

# 角色 BUG 介绍

《街头霸王对铁拳》的 BUG 之多可以用惨烈来形容，虽然并非一些导致游戏无法进行的恶性 BUG，但各种“实用”无限连和欢乐 BUG 层出不穷，使得进行游戏时，寻找游戏 BUG 的过程比游戏本身更具乐趣，就下面就让笔者为大家介绍游戏的部分 BUG。

## 高大壮的恶梦——三岛一八无限连

三岛一八在本作中绝对属于强力角色之一，上手难度低而且招式伤害可观，如果其对上如雨果、马杜克、豹王等体型较为壮硕的角色，更具有任意位置发动皆可的无限连！该连段在 214LP 命中后即可发动，



在 214LP → 2HP → 214HK 的连段后，只要在对手倒地后指定时间内输入 2MP/2HP 可以再次对对手进行攻击，而且对手判定为站立状态，之后即可重复 214LP→2HP→214HK→2MP/2HP→214LP的循环。此无限连简单粗暴，使用高大壮硕体型角色时遇上使用一八的对手可就要小心了。但是，此BUG对壮不对胖，胖如鲁夫斯，鲍勃等两位胖子却无法成立，实在让人无法理解。

## 无限喵喵拳——黑乐无限2MP

不少玩家可能将多乐、黑乐单纯当作搞笑角色对待，实际上课别小看我们可爱的小黑乐，它可是拥有发动方式超简单的无限连。任意角色地面取消切换黑乐出场后，只要取消前的招式没有将对手打到空中，在黑乐出场后迅速连点 2MP 即可开始实施无限连，如果对手在版中，2MP 会以极快的速度将对手拉扯到版边，只要玩家手速够快，可



以一直连点 2MP 直到达到连段上限的 99HITS，但因为连点速度要求较高，99HITS 下来绝对废掉半条手臂，但如果使用连发手柄的话……

## 极限目押——吃豆人无限攻击循环

吃豆人的无限连看上去十分简单，只需要 5LP → 5LK 不断循环即可，但实际操作时可以发现这个无限连 BUG 的难度其实要比上面两个难上不少，原因在于这个循环需要目押，而且受付时间要求十分高，稍有失误就会连携失败，因此这个 BUG 也只有理论上的价值，实战中几乎无法施展。

## 将猥琐进行到底——洛克人飞天BUG

游戏中的洛克人形象十分猥琐，而属于他的 BUG 更加猥琐，洛克人可以在对战中飞离屏幕，不断上升直到黑屏，在对战领先时使用这一招可谓天下无敌。具体发动方法为在洛克人的垂直跳 63214P 后迅速发动快捷连续技 1，要求精确到 1F 以内输入这两个指令，但实际上即使知道方法，如果单纯使用垂直跳 63214P 再按 LK+HP 的方法是很难成功发动 BUG 的，建议将其中一个 P 键设置为快捷连续技 1，比如说 MP 设置为快捷连续技 1，在垂直跳 63214 输入后



按 LP → MP（几乎同时按下，但 LP 在前，MP 在后），成功后你将能欣赏到洛克人美妙的上升姿势，与敌人呆滞的目光……

◀让我来告诉你什么叫比翼双飞。

# 全奖杯 / 成就表

| 奖杯 / 成就名称 | 杯种 / 点数 | 取得条件 |
|---|---|---|
| 极 | 白金 /0G | 取得除此以外的所有奖杯 / 成就 |
| 称号爱好家 | 银杯 /50G | 获得 300 个称号 |
| 必杀一击 | 铜杯 /10G | 使用必杀技命中对手 500 次 |
| 紫电一闪 | 铜杯 /10G | 使用 EX 必杀技命中对手 500 次 |
| 盛大烟火 | 铜杯 /10G | 击飞攻击命中对手 500 次 |
| 波状攻击 | 铜杯 /10G | 发动双重突袭 500 次 |
| 未知之力 | 铜杯 /10G | 发动潘多拉 500 次 |
| 传家宝刀 | 铜杯 /10G | 使用超级技巧命中对手 500 次 |
| 默契绝佳 | 铜杯 /10G | 使用双重技巧命中对手 500 次 |
| 连续技风暴 | 铜杯 /10G | 使用快捷连续技命中对手 100 次 |
| 闪耀光芒 | 铜杯 /10G | 发动支援型宝石 100 次 |
| 热血沸腾! | 铜杯 /10G | 发动强化型宝石 100 次 |
| 疾风怒涛 | 铜杯 /30G | 以双重突袭终结对手 300 次 |
| 武力镇压 | 铜杯 /30G | 以潘朵拉终结对手 300 次 |
| 华丽落幕 | 铜杯 /30G | 以超级技巧终结对手 300 次 |
| TAG 革命 | 铜杯 /30G | 以双重技巧终结对手 300 次 |
| 全心胜利! | 铜杯 /50G | 完美胜利 100 次 |
| 激战尾声 | 铜杯 /10G | 完成街机模式(难易度 MEDIUM 以上) |
| 战争如梦痕 | 铜杯 /20G | 在街机模式中战胜 5 组宿命对手(难易度 MEDIUM 以上) |
| 混乱的元凶 | 银杯 /30G | 在街机模式中战胜所有头目(难易度 HARDEST) |
| 挑战模式入门者 | 铜杯 /10G | 在挑战模式完成 1 个课题 |
| 挑战模式达人 | 铜杯 /20G | 在挑战模式完成 10 个课题 |
| 挑战模式超人 | 铜杯 /30G | 在挑战模式完成 300 个课题 |
| 飞跃的一大步 | 铜杯 /10G | 在教学导览模式完成 1 个课题 |
| 飞跃的成长 | 铜杯 /10G | 在教学导览模式完成所有课题 |
| 第一次任务 | 铜杯 /10G | 在任务模式完成 1 个课题 |
| 特殊任务专家 | 银杯 /30G | 在任务模式完成所有课题 |
| 修练的成果 | 铜杯 /10G | 进入 10 次训练模式 |
| 目标获胜的布局 | 铜杯 /10G | 自订宝石组合 |
| 染上我的色彩! | 铜杯 /10G | 自订角色配色 |
| 我的作法 | 铜杯 /10G | 自订称号 |
| 让我说句话 | 铜杯 /10G | 自订感言 |
| 武人之路 | 铜杯 /10G | 进行 50 场在线对战 |
| 分歧之路 | 铜杯 /20G | 进行 100 场在线对战 |
| 险峻之路 | 银杯 /30G | 进行 300 场在线对战 |
| 无尽之路 | 金杯 /50G | 取得条件 :进行 500 场在线对战 |
| 守的精神 | 铜杯 /10G | 在线对战获胜 5 场 |
| 破的精神 | 铜杯 /20G | 在线对战获得 10 场 |
| 离的精神 | 银杯 /30G | 在线对战获胜 50 场 |
| 孤高的精神 | 金杯 /50G | 在线对战获胜 100 场 |
| 初次胜利! | 铜杯 /10G | 在阶级对战中首次获胜 |
| 胜利者的证明 | 银杯 /30G | 在阶级对战中首次升级 |
| 名誉的证明 | 金杯 /50G | 在阶级对战中首次升到 C 级 |
| 漫长战门之始 | 铜杯 /10G | 在无尽战斗中首次获胜 |
| 道场长 | 铜杯 /20G | 建立 10 次无尽战斗的大厅 |
| 重播者 | 铜杯 /30G | 在重播频道播放 50 次重播 |
| ST×TK 传教士 | 铜杯 /30G | 于我的频道公开模式中影片被下载 20 次 |
| 爱是盲目的 | 铜杯 /30G | 使用同一个角色对战超过 300 次 |
| 随时候教! | 铜杯 /10G | 进行街机待战 30 次 |
| 欢迎光临 | 铜杯 /10G | 前往 STORE |

## 奖杯/成就综述

《街头霸王对铁拳》的奖杯 / 成就比起《街霸Ⅳ》那简单太多了，主要是不必打全连技、全称号，街机模式不用通很多遍，而网战部分的奖杯要求也平易近人了很多，有条件的玩家还可以网站挂机。各种数量累积型奖杯虽然可以刷，但种类实在很多，对玩家的毅力是种考验。整个过程基本需要打十几小时，挂机十几小时，再手动刷十几小时，属于有一点点小技术和一点点小毅力就一定可以白金的游戏。

TIPS5 防御双重突袭时只需要防御场上的高亮角色动作，这样就可以连同阴影角色一并防御。




通关时间：6小时　白金时间：根据人品而定，最短时间约25小时

| 海贼无双 | NBGI | | 动作 |
|---|---|---|---|
| PS3 | ワンピース 海贼无双 | | 日版 |
| | 预定2012年3月1日 | 1~2人 | 7800日元 |
| | 对应周边未定 | | |

攻略透解 GUIDE THROUGH　文 洛克　协力 zero_lancaster　美编 心の永恒

作为《海贼王》无双化的第一款作品，本作还尚有许多不足，过于敷衍了事的剧情模式和关卡数量是游戏的最大硬伤，本作收录的关卡屈指可数，使用人数也仅有可怜的13人，耐玩性自然无法和其他无双类作品相比。若你以《真·三国无双》这种已经完全成熟化的作品作为标准衡量它，那么本作必然无法让你满意。但如果你是一名《海贼王》的FANS，高度还原的人物招式及忠实原作的各种细节定能让你找回当年的感动，通过硬币组合衍生出的各种特殊效果也足以看出厂商的用心，下面就跟随洛克的脚步，一同寻找传说中的ONE PIECE吧！

# 操作篇

| 按键说明 | |
|---|---|
| 按键 | 操作 |
| 十字键↑/↓ | 切换地图显示模式 |
| 左摇杆 | 角色移动 |
| 右摇杆 | 控制视角 |
| □键 | 普通攻击 |
| △键 | 范围攻击 |
| ○键 | 发动无双 |
| ×键 | 冲刺 |
| L1键 | 调整视角 |
| L2键 | 同伴连线 |
| R1键 | 特殊技1 |
| R2键 | 特殊技2 |
| R3键 | 锁定敌人 |
| SELECT键 | 特殊动作 |
| START键 | 调出菜单 |

游戏的基本操作虽然和"《无双》系列"差别不大，但还是根据《海贼王》的特色而加入了一些独有的操作，特别是无双攻击的变化很大，建议各位在攻关之前先仔细看看操作说明。



## 攻击系统

本作的攻击系统和其他《无双》作品差别不大，依然是通过□键的普通攻击和△键的范围攻击相互组合出各式连招，只不过本作除了□键起始的攻击外，还引入了△键起始的招式，并在此基础上衍生出类似△□△这种组合招式，因此本作的登场角色虽少，但角色的招式各有特色绝无重复。



所有角色初期能够使用的招式很少，随着等级提升能够使用的招式也会逐渐增加，通常来说角色等级提升至20级后就能习得全部招式。在游戏中玩家可以通过START键调出菜单确认当前能使用的招式，除了招式的按键顺序外，列表中还会显示该招式的作用、攻击属性、基础攻击力和攻击范围，浏览招式表能让你快速熟悉角色的特性。

## 无双攻击



游戏的无双槽采用分段式，除了主角路飞拥有四条无双槽外，其余角色均只有两条槽。在游戏初期只有一条无双槽，通过完成相应的剧情模式可以解锁剩下的槽。当解开第二条无双槽时角色也会习得二级无双（路飞有四级无双），使用几级无双就需要消耗几条无双槽。发动高级无双的方法为持续按住○键，等能量条到达指定位置再放开按键。持续按键的过程中包括2P角色在内的所有人的行动速度会变慢，同时玩家可通过左摇杆调整攻击方向。注意这时所有人的行动速度仅仅是变慢，敌人还是可以对我方发动攻击的，如果在按键时遭受太多次攻击将被强制中断释放动作。

无双分为攻击型和效果型两种，其中攻击型均为单发式。只要在无双槽蓄满的情况下按○键即可发动，发动时角色会释放冲击波，被冲击波涉及的敌人会强制取消当前动作并进入硬直状态。不过冲击波对已进入自然状态的自然系果实能力者无效，和黄猿、赤犬这种敌人战斗时要确保对方没有发动自然系能力再用无双攻击。使用无双攻击要注意两点，其一是本作的无双是没有导向性的，发动时不要离目标太远；其二是虽然冲击波会定住敌人，但在攻击命中敌人前如果发生目标被同伴打出攻击范围这种意外情况，那么接下来的无双攻击很容易打空，最好将敌人引离友军再发动无双，以免被NPC干扰而白白浪费一条无双槽。

效果型无双在发动后角色会进入无双状态，在该状态下角色的各项能力均得到不同程度的加强，同时部分招式也会发生变化。不过进入无双状态后无双槽能量会随着时间的流逝快速消耗，当能量完全耗光时，角色会自动进行终结攻击。注意在无双状态中自己主动按○键的话角色同样会使出终结攻击，但发动后无论能量还剩多少都会强制结束无双状态，在游戏中可通过实际情况选择是否提前发动终结攻击。

More, GO: 13139.blog.163.com

© 尾田荣一郎/集英社・フジテレビ・东映アニメーション ©2011 NBGI

## 冲刺

本作并没有跳跃这个动作，取而代之的是冲刺系统。按下×键角色会使出冲刺动作，冲刺最大的作用就是逃命，当看到敌人身上闪红光的时候使用冲刺能马上拉开距离逃走。此外冲刺还能取消攻击动作和破坏敌人的防御，当敌人使出防御型招式时身上会冒出蓝色的光芒，对着敌人使出冲刺可以将敌人打入硬直状态，其时间足够让我们带入一套伤害较大的连招。

## 特殊技



R1和R2是特殊技（为了方便辨认，下文称为特殊技1和特殊技2），其中路飞是最特别的，他的特殊技1有很多种，在战斗中可通过十字键的←/→进行切换，而特殊技2没有任何攻击力，专门用于解谜和特殊操作。一般来说，特殊技都拥有比普通攻击更为霸道的性能，如路飞开2档后的火箭炮（能打掉盾牌的那个技能）、山治的特殊技1都属于这种类型，运用的好可以活活屈死BOSS。而部分角色的特殊技为当身技，只要成功弹反敌人的攻击，就能发挥出足以秒杀对手的恐怖攻击力，例如女帝和甚平的特殊技1，不过本作中的当身技无法取消角色的攻击硬直，想要成功使出必须把握好提前量。

## 友情攻击

战斗时如果旁边有我方的友军（必须为可使用的角色），玩家和NPC控制的角色身边都会出现一个绿圈，这时按下L2键系统会将两名角色连线。如图所示，成功连线后角色头像下方会出现一个连接图标，图标右方的按键表示发动友情攻击的前置攻击。只要玩家按照顺序按键，并使最后一下攻击命中敌人就会出现提示，按下L2键即可召唤连线的角色使出友情攻击。玩家可以控制召唤出的同伴打完一套连招，相当于追加一次伤害。友情攻击最大的用途在于干掉的敌人会获得！号，在单人模式下多使用友情攻击可有效积累！号数量（关于！号的具体作用各位可参照硬币说明部分）。



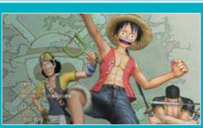
# 游戏模式

本作的游戏模式不多，主要分为类似3D清版的冒险关卡和无双关卡，其中冒险关卡是游戏初期的主要模式，不得不说该模式做的有些乏味，希望各位能够忍耐，通关后再玩以无双关卡为主的支线日志模式能体验到“《无双》系列”应有的爽快感。

## 主线日志

ML模式(MAIN LOG)，使用路飞体验原作剧情，内容忠实原作。故事模式一共有16大关，分为冒险关卡、无双关卡和BOSS关卡三种类型。由于是第一部无双化作品，制作组并未把握好剧情的长度，像乔巴上船的相关剧情在游戏中居然占据了两关，但空岛、幽灵岛这些在原作中占据了较多戏份的经典剧情却只字不提，不免让人有些遗憾。

冒险关卡充分还原了动画中的场景，玩家要控制路飞活用恶魔果实的能力完成解谜才能前进。谜题不是很难，根据系统提示使用相应能力就能破关；无双关卡的玩法和传统《无双》类游戏没有多大区别，玩家要击败的总大将在一开始是不会出现的，只有根据系统提示占据其余据点或是完成相关任务后总大将才会登场。注意在很多无双关卡中不能只顾着自己，同伴败北也同样会导致GAME OVER，战斗时最好用START键调出菜单查看败北条件。至于BOSS关卡，顾名思义就是和BOSS的战斗，故事模式中登场的大部分BOSS都有特殊打法，其中还关系到奖杯，具体打法会在下文说明。



## 支线日志

AL模式（ANOTHER LOG），也就是同类作品中的自由模式，玩家在这里可以和朋友进行线下双打，线下双打采用左右分屏模式，和上下分屏相比好处在于纵向视野变大，但左右的可视范围也相应变小。注意在双打的时候只要杂兵数量一多就很容易出现掉帧现象，要想体验双人同乐最好在线上模式和好友配合。

在游戏初期只能使用路飞和索隆，其余可使用角色会随着ML模式的进展而逐步开启，通关后全部解锁，一共有13个可用角色。每名角色都有自己的专属剧本，一开始玩家只能挑战该角色的第一关，只有用该角色过关才能开启下一关，由于AL模式的进度关系到硬币解锁和奖杯，最好尽快完成，以免耽误之后的刷硬币大计，像乔巴、乌索普这种战斗力不是很强的角色建议让2P使用强力角色的方式快速带过全部关卡。

## 线上模式

在线上进行合作的模式，只要开房的主机网络不是太差，2P的延迟几乎可以忽略不计，有条件的玩家一定要尝试。

线上模式分为搜索其他玩家开设的房间的“クイックマチ”和自己开房招待其他玩家的“クリエイトマッチ”，其中クイックマチ因为是和陌生人进行游戏，战斗时无法交流，建议不要贸然挑战高难度关卡，万一对方在紧要关头死亡可就白忙一场了。最靠谱的方法就是上论坛发帖寻找其他玩家一起游戏。



## 挑战模式

挑战各种高难度任务的地方，如果不购买DLC的话只有两个关卡可以挑战，不过这两个关卡的难度不低，最好将角色练到20级左右再来尝试。其实挑战模式最大的价值在于DLC关卡，在PSN卖场购买DLC关卡后进入挑战模式就能游玩，目前发售的“1000人挑战”和“东海海贼团”两个DLC关卡用来升级、刷击破数和刷硬币都非常有效率，推荐想要快速白金的玩家入手。




## 画廊

查看资料的地方，里面细分为航海辞典（浏览角色资料及专用词汇）、映像乐曲（欣赏获得的音乐、过场动画）和コイン（检查硬币的获得情况和技能的组成）。不过无法在这里看到累计杀人数，算是一个比较讨厌的设计。

**无双的回复** 本作和其他《无双》作品最大的不同点在于玩家无法通过持续按住○键的方式蓄积无双能量，同时在红血状态下能量并不会自动回复。若想积蓄能量只能通过攻击敌人、打开宝箱吃回复道具、升级三种方式。

More, GO. 73139.blog.163.com

## 游戏设置

更改游戏基本设置的地方，本作无法在ML模式和AL模式中设置难度，需要玩家自己在游戏设置中更改。本作一共有简单、中等和困难三种难度，一上来就可以使用全部难度。

难度并不影响隐藏要素，也就是硬币的获得。也就是说，如果你想快一些收集全部硬币，那么全程选择简单难度进行游戏就可以了。和简单难度相比，完成困难难度关卡所得到的好处仅是出现硬币的质量会更好，并提升少量经验值（真的非常少），除非你想刷一些满星的硬币，否则推荐选择简单难度进行游戏。



# 战场概述

游戏的战场以完成任务和压制据点为主，根据画面下方的提示完成任务就能推进剧情，下面为各位介绍战场上的一些注意事项。

## 画面指南

1 体力值
2 无双槽
3 敌人血槽
4 锁定框
5 地图
6 据点情报
7 杀敌数
8 ！号获得数
9 BEAT 情报
10 任务情报（有任务时才会显示）
11 能力上升标记（获得相关道具时才会显示）



## 据点

本作的据点取材自多个《无双》作品，如果放任敌方据点不管，据点会不断刷出敌兵阻碍我方，甚至还会攻占我方的据点，在低难度下还好，如果玩的是困难难度，蜂涌而至的杂兵可能还会干掉我方的NPC，应尽早压制。

本作压制据点的方法就是进入敌方据点并让据点的耐久度降到最低，进入据点后画面右方会出现据点信息，干掉镇守据点的杂兵就能消耗据点的耐久度。当据点耐久度降到最低的时候会出现两种情况，其一是直接攻下这个据点；其二是出现一个据点兵长，干掉这个据点兵长就能攻下据点。据点的所属可根据地图上的颜色判断，蓝色的即为我方据点。



## BEAT



本作引入的新系统，主要为刷硬币服务。只要在不受伤的状态下杀死敌人就可以获得BEAT值，注意这里的不受伤并不是指完全无伤，而是不被敌人打出较大硬直，只要不被杂兵全身冒红光的攻击命中基本都不用担心断连，战斗中最好多使用冲刺取消当前的攻击动作，并频繁改变自身站位，这样能有效保护自己不被敌人的火箭筒、绳索等攻击打到。至于兵长和BOSS的攻击多半带有吹飞属性，尽量一见面就直接用无双秒杀。

当BEAT值高于50的时候杀死敌人就会获得！号，在获得100个！号的情况下过关能额外获得一枚硬币，获得的！号越多所能取得的额外硬币也越多，超过700个！号能奖励5枚额外硬币，这也是奖励的最大值，当！号超过700后无论获得多少都只能奖励5枚额外硬币，因此！号超过700的时候不必太过在意BEAT数值。

## 冒险关卡

冒险关卡的玩法和传统《无双》有较大差别，倒和《北斗无双》中的传说模式相似，冒险关卡一开始的地图很小，需要玩家活用路飞的能力自己寻找前进的道路。尽管地图上会标出目的地，但有时还需要解开一些谜题，好在本作出现的谜题都不是很难，根据系统提示都能解开，下面为大家介绍一下几点推进流程的注意事项：



**1. ゴムゴムの风船：**使用特殊技1的**ゴムゴムの**风船，使身体鼓胀后将敌人的火箭炮、大型炮弹弹回，可以对敌人造成伤害，是战斗中常用的解谜技巧。

**2. 拾物：**游戏中可以捡起特定的物体，拾取的物体分为攻击用和解谜用两种，攻击用的物体只在BOSS战中出现，通常游戏都会给予适当提示，按下R2瞄准物体再按□就能抓取，随后扔向BOSS就会产生效果；解谜方面系统同样会有相关提示，抓取物体后丢向指定地点就能完成解谜。

**3. 任务：**根据画面下方的提示完成相应任务，通常来说都是要求玩家到达XX地点（地图上会标出目的地）、压制某据点和击倒指定目标，要求击倒的目标在刚出现的时候有绿色的特殊标记，留意地图就能知道目标的具体地点了。



**4. 跳跃：**最常用到的解谜技巧，系统会提示玩家使用哪个设施进行跳跃，来到设施附近路飞头上会出现一个灯泡标记，按R2瞄准设施就会出现下一步提示。提示分为两种，一种是需要操控左摇杆将光标移动到下一个设施再按□的移动类；另一种是利用横杆转圈前进的类型，等路飞转到指定方向时箭头会变成红色，此时按×即可继续前进，需要注意的是，跳跃过程中会穿插其他解谜要素，例如推动左摇杆躲避障碍物。

**5. 敲击：**从第4话"名もなき国の冒险"中出现的解谜要素，敲击特定地点可破坏场景打通新的道路。从第9话"CIPHER POL No.9"开始会新增敲击大炮后借助炮弹前进的谜题，攀上炮弹后要及时按×回到地面，否则会撞到墙壁掉出场。



**6. 连续跳跃：**第9话"CIPHER POL No.9"开始出现的技巧，路飞会在几个柱子之间像单杆一样前进，需要用到L1、L2、R1、R2四个按键，这种谜题的要点在于按键时不要操之过急，请看准下一个提示再按。

**奔跑** 冲刺后持续按住×键角色会进入奔跑状态（进入奔跑状态后可松开×键），这也是本作中惟一能快速移动的方式。

More, GO: 73139.blog.163.com

# ML模式流程要点

本作的流程难度主要在BOSS战方面，本作登场的BOSS防御力高的令人发指，后期登场的几名自然系能力者还会时不时发动自然系能力耍流氓，虽然不看攻略相信各位也能根据系统提示过关，但估计一些日文水平不怎么好的玩家会死上数次，加上BOSS还关系到奖杯的获得，因此要点还是有必要说明的。

**第0话：**根据系统提示按顺序使用□□□□□、△△△、□□□△、△△□、□△□及无双1即可完成新手教学，△△△是路飞最快的清兵技能，活用这招可以快速放倒杂兵；之后和**パシフィスタ**（熊）战斗，当其体力降至30%的时候打晕他，靠近后按R1进入QTE环节。

**第1话：**根据系统提示使用△△□和△△□（□需长按蓄力）完成教学，剧情后可以使用特殊技1的风船，之后要用这招反弹炮弹破坏炮台，路上的盾牌兵推荐直接用无双消灭；BOSS**バギ－**（巴基）的攻击力不高，建议使用□□□□□对付他，两套下来就能使他进入眩晕状态，攻击处于眩晕状态的敌人攻击力会更加可观，可以在□□△后带入无双1造成大伤害，这也是路飞学会二档前对付BOSS的主要手段。将其体力降至一定程度后出现QTE提示，完成QTE获得奖杯。

**第2话：**部分跳跃路线上会有障碍物挡道，需要利用旁边的设施移开。索隆和鹰眼的战斗不难，多用冲刺抵消他的蓝色护盾就能争取到输出机会；BOSS**クリ－ク**（克里克）推荐使用△△△和特殊技1的火箭炮周旋，眩晕后再上前输出。当其体力降低到一定程度后同样会触发QTE，不要错过奖杯。

**第3话：**本关难点在于和**ア－ロン**（阿龙）的战斗，进入第二阶段后战场会移动到屋顶，这时阿龙会在水中移动并朝我们发动进攻，回避几次后出现QTE，之后的战斗就没什么难点了。

**第4话：**本关全程为解谜关卡，需要背着娜美前往指定地点，由于背着娜美的时候无法奔跑，因此本关的长度也极其夸张，最后一部分QTE需要利用拾取功能将墙壁炸开打通道路。

**第5话：**和**ワポル**（瓦尔波）的第三阶段战斗，需要将场景中的物体丢向瓦尔波，喂他吃东西后他的攻击力会提升。此时需要反复绕圈躲避瓦尔波的追杀，再喂他几次食物后瓦尔波会因为腹疼进入眩晕状态。

**第6话：**无双关卡，全程按照系统要求压制据点即可；BOSS**クロコダイル**（克洛克达尔）是游戏中第一个要与之战斗的自然系果实能力者，注意当他变成沙子时我方的一切攻击均对其无效。

**第7话：**关卡最后需要敲打机关，让三个红色雕像面向正确位置才能前进；BOSS克洛克达尔的招式和第6话没有多大差别，只是在后半部分要借助场景四周的水攻击克洛克达尔。

**第8话：**本关要控制乌索普和路飞战斗，硬碰硬吃亏的必然是我方，这里要借助分布在场景周围的三个机关和路飞战斗，将路飞引到机关附近后使用攻击触发机关就能对其造成大伤害。

**第9话：**BOSS**ブル－ノ**（布鲁诺）的QTE奖杯因为不是主动触发，运气不好很有可能错过，需要玩家在布鲁诺处于最后一格血的时候打晕他才能进入QTE环节，最简单的方法是绕背使用□□□□□，2套即可击晕。

**第11话：**本关是三场连续的BOSS战，第一战山治VS**ジャブラ**（狼人加布拉），当对手体力降到最后一格时会使用岚脚到处乱窜，多使用山治的特殊技1配合无双将他活活屈死；第二战为索



隆VS**カク**（长颈鹿卡库），使用□□□□□□或者△△△都能起到压制作用，旁边还有不少补给品，战斗难度不高；第三战是路飞VS**ルッチ**（路奇），前两个阶段难度不高，第三阶段需要使用特殊技1的风船反弹炮弹到达对面的船上，期间路奇会不断使用岚脚骚扰，对面的船上和四周都有体力回复道具，不用太过在意，反复几次QTE后战斗胜利。

**第12话：**难度较高的一战，战桃丸和熊登场后要第一时间内利用二档＋火箭炮的组合干掉他们，否则死的就是我方的NPC了；之后登场的黄猿会按乌索普→娜美→乔巴→山治的顺序移动，要利用场景的设施追过去，否则我方NPC会在极短时间内被他干掉。和黄猿战斗时最好贴身使用二档＋火箭炮，一旦拉开距离他会释放光线攻击，很容易波及NPC而导致GAME OVER，如果实在打不过可以考虑降低难度后再来挑战。

**第13话：**最后和**マゼラン**（麦哲伦）的战斗要小心他的毒属性攻击，就算是中等难度也吃不消的，最好开启二档使用火箭炮在中距离作战。进入第三阶段后麦哲伦会瞬移到版边释放毒龙攻击，此时要快速跑到版边利用QTE逃走。

**第15话：**青**キジ**（青雉）这个自然系果实能力者非常烦人，在战斗中一旦被冰住要快速晃动摇杆解开并马上逃离原位，否则会遭到冰块的大威力追击。想要拿到青雉的QTE奖杯很有难度，需要玩家在第三阶段将他打晕后才能进入QTE环节，不过因为在战斗中他会时不时进入冰冻状态，想击晕他也并非易事。最好的方法就是趁他全身发红的时候绕背，等他发完大招马上进行反击，如果青雉的血量不足以支撑到进入眩晕，建议自杀后重新来过。

**第16话：**无双关卡，最后和赤犬的战斗比较麻烦，和其他自然系能力者一样，他发动攻击的前兆是全身被熔岩包裹。赤犬的招式攻击范围很广并具有一定导向性，需要不停奔跑才能安全躲开，最好看到他身上带有熔岩就马上进入奔跑状态，只要稳扎稳打想取胜并不难。

# 硬币系统

新加入的硬币系统可以说是游戏的核心系统，装备硬币除了能提升角色的性能外，还能通过硬币的特性加强招式威力。选择合适的硬币能让角色的能力翻倍，是挑战高难度关卡所必备的道具，下面为大家讲解硬币系统。

## 硬币的获得

游戏一共有125枚硬币，当前获得了多少硬币可以在画廊模式中查看，那么如何在游戏中获得硬币呢？简单来说获得硬币的途径有以下几种：

**1.过关：**成功过关后能获得当前关卡的一些固有硬币，比如敌将的所属硬币。

**2.宝箱：**在ML模式中会有一些特殊外形的隐藏宝箱，里面藏有硬币，成功过关后能直接获得硬币。

**3.BEAT：**前面也说过，在BEAT超过50的情况下杀敌会获



得一个！号，当！号超过100个时过关能取得一枚额外硬币，超过700个！号能奖励5枚额外硬币，这也是刷出新硬币的主要方式。

**4.QTE：**成功完成QTE也能获得！号，如果有连发手柄的话，通过BOSS战的QTE也能获得非常可观的！号数量。

**5.无双：**使用无双杀死敌人的情况下，就算BEAT没超过50也能获得！号，而且获得的！号数量要比普通攻击更多，在攻关过程中请尽量多用无双杀敌。

在游戏初期大部分和新世界有关的硬币都无法获得，需要把ML模式和AL模式全部剧本通关后才能解锁这些硬币，注意这里仅是"解锁"，并不代表"获得"，解锁后的硬币还是需要各位自行刷出的。



从上文中不难看出，过关和宝箱这两种方式所能获取的硬币种类比较单一，在游戏初期还能通过这方法补完一些没拿到的硬币，但后期和新世界有关的硬币是无法通过该方法取得的。想要有效获得新硬币还是得靠！号打出的额外硬币，这些额外硬币和所打的关卡无关，完全是从所有硬币中随机抽取5个给玩家，因此拿到哪些硬币还是有一定运气成分在内。关于利用！号刷硬币的具体方法请参照下文的白金攻略部分。

More, GO: 73139.blog.163.com

**换装** AL模式选择角色的时候按△键可进行换装，通关部分角色的剧本模式可以获得该角色2年后的服装。当然，大部分服装还是要各位花钱购买DLC……

## 硬币质量

硬币分为铜、银、金三个等级，理论上来说等级越高的硬币星数也越高，一般来说 1 星 ~ 2 星为铜硬币，3 星以下为银硬币，其余为金硬币。游戏难度和关卡难度越高，越容易刷出高等级的满星硬币。除了星数和等级外，硬币还带有体力、攻击力和防御力三种数值，硬币带有的数值并不是固定的，在收集硬币时尽量选择增加体力和攻击力的硬币。注意同一款式的硬币只能获得一枚，当获得已有硬币的时候系统会强制要求选择保留旧的硬币还是拿刚获得的新硬币，被舍弃的硬币会被换算成角色经验值，质量越好的硬币所换取的经验值越多。




## 硬币的组合

硬币最大的作用就是当做装备的道具增强角色的能力，这里有必要说一下硬币的组合。每名角色在初期只能装备一枚硬币，通过升级可增加装备栏的数量，每三格装备栏为一组，每名角色最大可装备三组硬币，也就是九枚。每组装备栏以【副】-【主】-【副】的顺序分为一个主要格子和两个副格，其中主格的作用是确定该组装备的效果，而副格的作用则是根据硬币的星数增强主格硬币的效果。例如在主格放置一枚增加体力的硬币，那么你无论往副格放置什么硬币，这组装备栏都只会增强角色的体力。因此在选择副格的硬币时就不要顾及硬币的效果，尽可能选择满星硬币提升主格增加的属性吧。

## 硬币技能

一组的三个空格如果都装备特定的硬币，那么这组硬币会触发特殊效果，我们将其称为硬币技能。硬币技能十分实用，其中更有增加无双槽积蓄速度、变更角色招式的逆天技能。一般来说触发技能的组合都根据原作中的要素来设定的，例如**ウソも方便**这个技能就是乌索普、巴基、加布拉这三个喜欢讲大话的角色组合而成。相信看过原作漫画的玩家要组起全技能也不是什么难事。值得一提的是，如果当前装备的两枚硬币是相互之间有关联的(例如路飞和艾斯)，那么硬币的表面会发出独特的光芒，此时未装备的硬币中也会有发光的硬币，代表装备这枚硬币可以和前两枚硬币组合出技能(只有第一次组合新技能的时候才会有这种效果)。

虽然硬币技能十分强悍，但也有一个致命的副作用，那就是发动技能后该组硬币增加的角色能力会无效化，也就是没有主副格之分。通常来说，在后期挑战高难度关卡的时候建议携带两个技能，然后专门空出一组装备栏用来强化角色的攻击力，关于全硬币技能的组合方法各位可以参考本文最后的附录部分。




▲图中鹰眼的硬币发出光芒。

## 链接效果




装备硬币时，如果同组三枚硬币未满足发动技能的要求，但相邻的两枚之间又有特殊关系的话，就会发动特殊的链接效果，此时硬币之间的连线上面会出现一个图标，并获得额外的能力加成。

**伙伴**：提升攻击力和防御力。

**宿敌**：提升体力(主格硬币不是体力硬币的情况下无效化)。

**恩义**：提升防御力(主格硬币不是防御硬币的情况下无效化)。

**爱慕**：根据主格硬币的特性提升效果。

**爱用品**：大幅提升攻击力。

## 白金指南

老实说，本作的白金不难，至于要多少时间完全靠各位的人品，在有 DLC 关卡的情况下完成砍杀 10 万人的奖杯大约要 25 小时 ~ 30 小时，至于还要多久时间才能凑齐全部硬币就看各位的运气如何了。

**奖杯列表**

| 奖杯名 | 杯种 | 取得条件 |
|---|---|---|
| 世界の伟大な海の王だ! | 白金 | 获得所有奖杯 |
| 冒険のにおいがするっ | 铜 | 完成最初的教学任务 |
| 仲间になってくれよ! | 铜 | 成功组合出一个硬币技能 |
| “2年後” | 铜 | 完成ML模式第0话 |
| ぶっ飞ばす! | 铜 | 成功将敌人打进眩晕状态 |
| 仲间ならいるさ!! | 铜 | 成功发动一次友情攻击 |
| おれは一人だ 道をあけろ!!!! | 铜 | 在一关内杀敌数达到1000人 |
| あ~まいった 力 入らねぇ | 铜 | 掉入海中10次 |
| わりぃ おれ死んだ | 铜 | GAME OVER后接关一次 |
| おせぇ | 铜 | 在和パシフィスタ(熊)的战斗中完成QTE攻击 |
| つかまえた!!足! | 铜 | 在和バギ-(巴基)的战斗中完成QTE攻击 |
| 觉悟しろよ!!! | 铜 | 在和クリ-ク(克里克)的战斗中完成QTE攻击 |
| あいつの鼻へし折ってやる…! | 铜 | 在和ア-ロン(阿龙)的战斗中完成QTE攻击 |
| お前は何もわかっちゃいねェ | 铜 | 在和クロコダイル(克洛克达尔)的战斗中完成QTE攻击 |
| どけ お前ェ!!! | 铜 | 在和ブル-ノ(布鲁诺)的战斗中完成QTE攻击 |
| まいったなんて…言ってねェ | 铜 | 在和ルッチ(路奇)的战斗中完成QTE攻击 |
| 男一匹 选んだ死の道 | 铜 | 在和青キジ(青雉)的战斗中完成QTE攻击 |
| 次こそお前じゃァ “麦わら” | 铜 | 在和赤犬(赤犬)的战斗中完成QTE攻击 |
| 麦わらの一味 | 铜 | 收齐路飞和其同伴的所有硬币 |
| 海军总战力 | 铜 | 收齐海军相关人物的所有硬币 |
| おれはお前を越えていく | 铜 | 收齐所有BOSS的硬币 |
| 爱してくれて ありがとう | 银 | 按原作剧情的发展方式完成ML模式最后一关 |
| 海贼狩りのゾロ | 银 | 通关索隆的AL剧本 |
| 泥棒猫 ナミ | 银 | 通关娜美的AL剧本 |
| 狙击の王様 そげキング | 银 | 通关乌索普的AL剧本 |
| 黑足のサンジ | 银 | 通关山治的AL剧本 |
| わたあめ大好きチョッパ- | 银 | 通关乔巴的AL剧本 |
| 恶魔の子 ニコ・ロビン | 银 | 通关罗宾的AL剧本 |
| 铁人 フランキ- | 银 | 通关弗兰奇的AL剧本 |
| 鼻呗のブルック | 银 | 通关布鲁克的AL剧本 |
| 火拳のエ-ス | 银 | 通关艾斯的AL剧本 |
| 海贼女帝 ボア・ハンコック | 银 | 通关汉库克的AL剧本 |
| 海侠のジンベエ | 银 | 通关甚平的AL剧本 |
| 大海贼 白ひげ | 银 | 通关白胡子的AL剧本 |
| 逃げるぞ 黄金夺ってきた | 金 | 组合出全部硬币技能 |
| 麦わらの ルフィ | 金 | ML模式通关 |
| “10万vs.10” | 金 | 累计击破数超过10万人 |

**攻击预兆** 敌人身上发出红光时，代表他接下来会发动强力攻击，最好马上用冲刺躲避攻击，或者直接使用无双秒掉。

More, GO: 73139.blog.163.com

# 白金要点

## 通关ML和AL模式

因为全技能组合必须要求取得全硬币，取得全硬币的先行条件就是完成ML模式和AL模式，这样才能将大部分硬币解锁。在通关ML模式的过程中可以顺便完成BOSS战有关的QTE奖杯，这方面奖杯只要注意CP9的布鲁诺和海军大将青雉两人的奖杯即可，因为只有这两人的奖杯是需要将BOSS打晕后自己主动按出来的。如果实在打不出来，可以等游戏通关之后再回去挑战，利用二档+火箭炮的组合能非常轻松地达到目的。



## 愛してくれて　ありがとう

这个奖杯要求玩家按照原作剧情的发展方式完成ML模式最后一关“处刑台”，为了速度解决战斗，这里建议把游戏难度设为简单，再将白胡子和女帝的AL模式通关，这样能解锁两人的无双2，使战斗效率大幅提升。因为攻略本没有发售的关系，目前我们还无法得知完全触发奖杯的正确条件，这里先为大家列出洛克获得奖杯的详细步骤，虽然该步骤不是最简单的，但只要各位完全按照洛克所提供的方法进行，肯定能获得奖杯。

1. 控制路飞压制一开始的据点H。

2. 控制女帝干掉另外一个据点的PX-1，途中不要压制多余据点，一路直奔目的地使用无双2秒杀目标。

3. 控制女帝干掉战桃丸，同样不要理会多余据点，用无双速战速决。

4. 控制白胡子压制据点D。

5. 控制白胡子干掉黄猿，建议抓住黄猿的破绽，直接使用无双2结束战斗。

6. 控制路飞成功压制据点A。

7. 击倒海兵队长的任务故意失败，激化赤犬的流星火山。

8. 控制路飞前往白胡子所在地干掉青雉，击倒青雉的时候我方据点不能超过四个。

9. 操控艾斯和赤犬战斗，如果换路飞上场的时候赤犬直接空血则代表满足条件，奖杯会在之后的存档界面中弹出。

可以看出这个奖杯失误的地方就在于占据的据点数量，在战斗的过程中尽量不要对敌方据点内的敌人出手，为了防止失误压制据点，在控制女帝的时候尽量使用无双2秒杀敌将。如果无双能量不够的话，也可以用无双1定住目标，再接续□□□□□□削减体力。最后路飞和青雉的战斗同样推荐使用二档+火箭炮将青雉卡在角落里活活屈死，这样不仅可以快速干掉青雉，还能防止因为误伤杂兵而压制据点。



## 找几位好友刷三枚网战硬币

除了普通硬币外，游戏中还存在五枚网战硬币，网战硬币的取得方法为自己开房间邀请好友进行网战，在过关后就能获得一枚蓝色的网战硬币，网战硬币的效果和普通硬币一样，只不过刚获得的时候质量只有半星，需要不断和好友联机，当好友的友情度升级的时候可以选择更换硬币图案或是提升硬币的质量。

由于全硬币技能中有一个技能“一味の绊”需要使用到三枚网战硬币，想要白金必须和三名好友联机。如果实在找不到三名好友，也可以让和你联机的好友再注册两个PSN账户，再用这两个新的PSN账户和你联机游戏刷出硬币。

## 10万vs.10

比较有意思的奖杯名，因为10万vs.10正好是漫画人鱼岛篇草帽海贼团VS新鱼人海贼团时的标题，不过这个奖杯内容可一点都不有趣，需要玩家在游戏中的击破数累计达到10万人。按ML模式和AL模式一场400人算，通关所有剧本击破数也仅有2万～3万人，如果没有购买DLC关卡，那么只能在AL模式中的索隆7关卡刷人数，同时这也是在不购买DLC关卡的情况下刷硬币和击破数最有效率的一关。



如果你舍得花钱购买DLC关卡，那么击破数方面相对来说要简单不少，其中“决战！ 1000人组手”这个DLC在10分钟内就能凑到1000击破数，算上之前ML模式和AL模式所积累的击破数，只要刷60～70场就能解锁奖杯。

## 逃げるぞ 黄金奪ってきた

最让人崩溃的奖杯，大部分人品不好的朋友即使获得10万奖杯也不见得能拿到所有硬币。前面也说过，要想刷出全硬币必须依靠！号所奖励的额外硬币，除了尽可能使用无双击破敌人外，让自己的BEAT值维持在50以上也是必须要掌握的技巧，下面为大家介绍几个适合刷硬币的关卡。

## AL模式索隆7 シャボン舞う诸岛の冒险



在没有购入DLC关卡的前提下，本关是最适合在有人配合的情况下用来刷硬币的关卡，主要原因在于本关是分上下两路同时攻略的，如果你能找到一个志同道合的玩家一起刷硬币，分两路进攻会省去很多跑路的时间，在10分钟内过关并不是什么难事。

## DLC关卡 决战！1000人组手

关卡一共分成5个区域，需要杀够200人才会开启通往下一区域的大门，玩家必须在限定时间内通过全部区域并打败BOSS巴基，如果觉得时间不够，可以走右边的路线击破海贼队长延长时间，全部击破的情况下可以延长4分钟。下面以攻击范围最大的白胡子为例，为大家讲解本关的基本刷法。

①开场后使用△△△清理杂兵，积蓄两条无双槽后马上使用无双2增加BEAT值，在之后的战斗中一旦蓄满两条无双就不要急着清理杂兵，可以等周围的杂兵聚集后使用无双2一击解决，还能顺便积累大量！号；

②第二个区域开始会增加

More, GO. 73139.blog.163.com

**盾牌兵** 盾牌兵是一种比较难缠的敌人，必须要用特定的攻击属性才能造成有效伤害，不过无双能直接秒杀盾牌兵。建议战斗时先解决其他敌人积蓄能量，再用无双一口气消灭盾牌兵。

盾牌兵，除了无双2外，使用△△□也能快速干掉他们；

③第三个区域会出现手持火箭炮的杂兵，此时不能像之前那样一直定点输出，尽量在打完一套△△△后就使用冲刺改变自身的站位。建议从这里开始不要贸然使用无双，如果不幸被敌人的攻击打出硬直，还能靠无双积累！号数量；

④从第四区域开始会出现手持炸弹的杂兵，这种杂兵非常麻烦，即使杀死他们也会被留在地上的炸弹所波及，建议使用△△□对付，最后发出的地震能把敌人震开。如果之前没有被打出太多次硬直，到这里的时候我们也差不多凑齐700个！号，凑齐之后就不用顾忌太多，用△△△配合无双速度杀敌吧。

## DLC关卡 结成！东の海の海贼团



和“1000人组手”相比，本关的好处在于可以获得更多经验值，不过杀敌数方面就不如前者了，一般打败总大将黑胡子的时候击破数仅有700人，在战斗中需要尽量使用无双干掉敌将才能凑齐700！号。

①关卡目的是压制全部据点，不过因为敌将数量较多的关系，推荐使用攻击力高且无双范围广的角色应战，例如艾斯和白胡子，使用无双秒掉敌将能有效避免被敌人的攻击中断连击；

②开场后前往上方MR.2、MR.3的所在区域，建议先不要理会他们，利用据点的杂兵积蓄无双槽，再用无双2秒掉两人；

③压制初始的两个据点后，下一个目标是左下角的沙鳄，由于他会进入自然系状态，最好在进入据点的同时按R3锁定他，靠近后立刻使用无双2将其秒杀；

④中间左边的据点比较特殊，在鹰眼出现前压制的话，在鹰眼出现后这里会重新变回敌方据点，如果此时！号数量没到350，可以利用这个据点积累一些！号，之后出现的鹰眼同样使用无双2秒杀；

⑤之后的战斗没有多少难点，和瓦尔波战斗的据点里有一个回复全部无双的酒桶，就算被中断连击也能利用无双2快速打满50BEAT；

⑥压制全部据点后敌方总大将黑胡子会在中间出现，同时地图上所有据点都会变成敌方据点，4名敌将也会重新登场，如果此时！号数量不足700，可以多杀点敌兵，等！号到达700再干掉黑胡子过关。

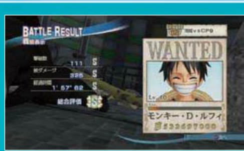
## ML模式 第11话 海贼 vs CP9

本关是刷硬币效率最高的一关，主要理论是利用关卡的QTE积累足够的！号，如果有连发手柄的话只要按山治、索隆和路飞的最后一段QTE就能凑到700个！号，可以在2分钟内结束战斗。不过本关的缺点在于必须使用QTE积累！号数量，在没有连发手柄的情况下时间一长容易导致手臂抽筋，加上击破数只有100人左右，适合在获得10万人奖杯后用来专门刷硬币。

①为了确保路飞能在最后阶段秒掉路奇，在进入关卡前先用三组硬币提升路飞的攻击力。开场后马上使用冲刺接近加布拉，并使用R1进行压制，山治的R1性能非常优越，能活活屈死大部分敌人。注意将加布拉的体力打到最后一格的时候就不要攻击了，需要等他放完狼芭式后才能继续对其造成伤害，胜利后按完QTE就可以跳过动画进入第二场战斗；



②索隆的△△△范围很广，利用这招可以快速干掉杂兵。之后登场的卡库




建议使用无双2对付，只要索隆的等级在20级上下，一招就能将他打入第二阶段。进入第二阶段后卡库会使用周断反击，趁他还在转圈的时候马上按R3解除锁定，并吃掉左边宝箱中的回复道具。等卡库攻击完毕后用无双1终结战斗，按完接下来的QTE就跳过动画吧；

③路飞对路奇的战斗比较特殊，在没有连发手柄的情况下需要将这场战斗的QTE全部按完，如果有连发手柄则只要按最后一段QTE。战斗开始后立刻进入二档，使用连发的火箭炮能很快将路奇打入第二阶段；

④第二阶段开始时路飞处于三档的副作用状态，不过没关系，靠近路奇后依然可以用□键进行连续攻击。等副作用消失后马上使用无双1将路奇打入第三阶段；

⑤进入第三阶段后不要急于攻击路奇，先将场地周围的回复道具吃掉，然后对路奇连续使用4次无双1，只要之前使用三组硬币提升路飞的攻击力，在简单难度下秒杀他完全没有问题，按完最后一段QTE后700个！号轻松入手。

# 附录

| 硬币技能 | | |
|---|---|---|
| 技能名 | 组合 | 效果 |
| 16点钟 | ルフィ(路飞)、レイリー(雷利)、ジンベエ(甚平) | 提升友情攻击的威力，同时无双槽积蓄速度上升 |
| 9人の海贼 | 麦わらの一味技能 ×3，也就是三组装备栏都装备草帽海贼团的成员 | 体力、攻击、防御全部上升2★，同时提升友情攻击的威力 |
| CP9 | 任意三个CP9的成员 | 体力减少的时候提高防御力，回满体力的话效果消失 |
| Dの意志 | D、ロジャーマーク(罗杰的旗帜)、ルフィ(路飞) | 降低无双槽的积蓄速度，同时无双槽会自动回复 |
| ROMANCE DAWN | シャンクスマーク(红发的旗帜)、ルフィ、麦わら帽子 | 提高无双攻击力 |
| STAND UP | ルフィ(路飞)、ナミ(娜美)、アーロン(阿龙) | 对枪兵的伤害提高，同时容易使敌人胆怯 |
| アーロン一味 | ナミ(娜美)、アーロン(阿龙)、はっちゃん(小八) | 在敌人据点里攻击力提高 |
| 赤い男たち | 赤犬、ゼフ(餐厅厨师)、バギー(巴基) | 每击破100人攻击力提高一个档次 |
| アニキ | エース(艾斯)、フランキー(弗兰奇)、ジンベエ(甚平) | 每吃5个回复道具，攻击力提高一个档次 |
| あの旗打ちぬけ | ルフィ(路飞)、そげキング(狙击王)、世界政府 | 敌人的攻击不容易让我方胆怯，同时攻击附带火属性 |
| 伟大な海贼船 | ゴーイングメリー号、サウザンドサニー号、モビーディック号 | 体力、攻击、防御全部上升3★ |
| 一味の绊 | 使用三枚网战硬币组成 | 提高攻击力 |
| 一刻も早く | ルフィ(路飞)、ビビ(薇薇)、ゴーイングメリー号 | 可以一击打飞盾牌兵的盾，同时容易使敌人胆怯 |
| 一绪に归るぞ | ルフィ(路飞)、ウソップ(乌索普)、ルッチ(路奇) | 每达成100BEAT时攻防能力提升一个档次，中断BEAT时效果消失 |
| 行つといでバカ息子… | ルフィ(路飞)、チョッパー(乔巴)、Dr.くれは(朵丽儿) | 用冲刺取消动作的无敌时间延长 |
| 受け继がれる遗志 | ロジャーマーク(罗杰的旗帜)、シャンクスマーク(红发的旗帜)、ルフィマーク・新(路飞新世界旗帜) | 自己不会进入异常状态 |
| ウソも方便 | バギー(巴基)、ウソップ(乌索普)、ジャブラ(巴布拉) | 更容易入手质量好的硬币 |
| 海の仲间たち | 任意三个帮助过路飞的角色旗帜，例如ビビマーク(薇薇的旗帜)、白ひげマーク(白胡子的旗帜)、ゼフマーク(餐厅厨师的旗帜) | 容易令敌人胆怯 |
| 海の难敌たち | 任意三个敌人的旗帜，バギーマーク(巴基的旗帜)、黑ひげマーク(黑胡子的旗帜)、アーロンマーク(阿龙的旗帜) | 容易令敌人眩晕 |
| 王下七武海 | 任意三个七武海成员 | 提高对浮空状态敌人的攻击力，同时无双积蓄速度变慢 |

**友军任务** 在战斗中经常会发生友军委派任务的情况，若帮友军完成任务，在接下来的战斗中会得到友军的特殊支援，对压制据点很有帮助。

More, GO. 73139.blog.163.com

## 硬币技能

| 技能名 | 组合 | 效果 |
|---|---|---|
| 王と呼ばれた男 | レイリ－（雷利）、イワンコフ（人妖王）、そげキング（狙击王） | 我方据点越多攻击力越高 |
| オ－ナ－ズ | クロコダイル（沙鳄）、ブル－ノ（布鲁诺）、ゼフ（餐厅厨师） | 每 BEAT10 人就会掉落回复道具，同时更容易积蓄无双能量 |
| オカマ畑でまた会おう | Mr.2、マゼラン（监狱长）、电传虫 | 提高友情攻击的威力，同时容易令敌人眩晕 |
| 鬼の血を引くこのおれを | ルフィ（路飞）、エ－ス（艾斯）、ビブルカ－ド（生命卡） | 敌人进入眩晕和异常状态的时间延长，同时攻击眩晕中的敌人会提升威力 |
| 重い…！ | ルフィ（路飞）、ウソップ（乌索普）、ゴ－イングメリ－号 | 攻击处于远方的敌人时攻击力增加 |
| 海军科学部队 | 战桃丸、黄猿、パシフィスタ（熊） | 容易积蓄无双，同时容易令敌人胆怯 |
| 海军大将 | 黄猿、青キジ、赤犬 | 提高无双攻击力，同时更容易积蓄无双 |
| 海贼王の船から | ロジャ－マ－ク（罗杰旗帜）、シャンクスマ－ク（红发旗帜）、バギ－（巴基） | 使用友情攻击有一定几率秒杀杂兵 |
| 海贼船长 | 任意三个船长 | 提高友情攻击的威力 |
| 家族 | ルフィ（路飞）、エ－ス（艾斯）、ガ－プ（卡普） | 我方据点越多防御力越高 |
| 必ず归ると言ったのだから | ルフィ（路飞）、ブルック（布鲁克）、ルフィ手书きマ－ク | 敌人处于异常状态的时间延长 |
| ガレ－ラカンパニ－ | ガレ－ラカンパニ－、ルッチ（路奇）、カク（卡库） | 每达成 100BEAT 时防御力提升一个档次，中断 BEAT 时效果消失 |
| キャプテンウソップ | ウソップ（乌索普）、银河パチンコ、冲击贝 | 我方据点越多攻击越高 |
| 兄弟の旗扬げ | ルフィマ－ク（路飞的旗帜）、エ－スマ－ク（艾斯的旗帜）、サボマ－ク（萨博的旗帜） | 不会进入异常状态，同时容易让敌人胆怯 |
| くそお世话になりました | ルフィ（路飞）、サンジ（山治）、ゼフ（餐厅厨师） | 对处于浮空状态的敌人攻击力增加 |
| クソ生意气な… | ルフィ（路飞）、白ひげ、モビ－ディック号 | 敌人的攻击难以令我方胆怯，同时容易让敌人胆怯 |
| 剑客たち | 任意三个剑士 | 能获得更多的经验值 |
| 恋の狩人 | サンジ（山治）、ナミ（娜美）、ロビン（罗宾） | 每使用 5 个回复道具攻击力提升一个档次 |
| この船の航海士は谁？ | ナミ（娜美）、ログポ－ズ（指南针）、天候棒 | 每达成 100BEAT 时攻击力提升一个档次，中断 BEAT 时效果消失 |
| 再出发の岛 | ルフィ（新世界）、ゾロ（新世界）、サンジ（新世界） | 无双攻击有几率秒杀敌人，同时容易让敌人胆怯 |
| 三大势力 | 海军マ－ク（海军的旗帜）+ 白ひげマ－ク（白胡子的旗帜）+ 黑ひげマ－ク（黑胡子的旗帜） | 不会进入异常状态，同时无双槽的积蓄速度变慢 |
| 三刀流 | 索隆的三把刀，索隆装备时部分招式会有变化 | 每干掉 100 个敌人，攻击力提升一个档次 |
| 死んで骨だけ | ブルック（布鲁克）、フィドル、ステッキ | 更容易占据敌方据点 |
| 信念の象徴 | ルフィ（路飞）、チョッパ－（乔巴）、チョッパ－マ－ク（乔巴的旗帜） | 攻击附带火属性，同时容易令敌人胆怯 |
| 地狱の门番 | マゼラン（监狱长）、ハンニャバル（副监狱长）、ミノタウロス（奶牛） | 攻击处于眩晕状态下的敌人时攻击力增强，同时无双的积累速度变慢 |
| ジャックポット・ルフィ | ルフィ（新世界）、ルフィ－マ－ク、ルフィマ－ク・新 | 路飞专用技能，蓄力到最大时有一定几率秒杀敌人 |
| ジャックポット・ゾロ | ゾロ、ゾロマ－ク、ゾロマ－ク・新 | 索隆专用技能，无双有一定几率秒杀敌人 |
| ジャックポット・ナミ | ナミ、ナミマ－ク、ナミマ－ク・新 | 娜美专用技能，雷云有一定几率秒杀敌人 |
| ジャックポット・ウソップ | ウソップ、ウソップマ－ク、ウソップマ－ク・新 | 乌索普专用技能，特殊技 1 有一定几率秒杀敌人 |
| ジャックポット・サンジ | サンジ、サンジマ－ク、サンジマ－ク・新 | 山治专用技能，特殊技 2 有一定几率秒杀敌人 |
| ジャックポット・チョッパ－ | チョッパ－、チョッパ－マ－ク、チョッパ－マ－ク・新 | 乔巴专用技能，无双有一定几率秒杀敌人 |
| ジャックポット・ロビン | ロビン、ロビンマ－ク、ロビンマ－ク・新 | 罗宾专用技能，无双有一定几率秒杀敌人 |
| ジャックポット・フランキ－ | フランキ－、フランキ－マ－ク、フランキ－マ－ク・新 | 弗兰奇专用技能，减少可乐的消耗 |
| ジャックポット・ブルック | ブルック、ブルックマ－ク、ブルックマ－ク・新 | 布鲁克专用技能，特殊技的效果延长 |
| ジャックポット・エ－ス | エ－ス、エ－スマ－ク、サボマ－ク | 艾斯专用技能，特殊技 2 有一定几率秒杀敌人 |
| ジャックポット・ハンコック | ルフィマ－ク、ハンコックマ－ク、ハンコック | 汉库克专用技能，无双有一定几率秒杀敌人 |
| ジャックポット・ジンベエ | ジンベエ、タイヨウ、ア－ロンマ－ク | 甚平专用技能，特殊技 1 在反击的时候有一定几率秒杀敌人 |
| ジャックポット・白ひげ | 白ひげ、白ひげマ－ク、マルコマ－ク | 白胡子专用技能，特殊技 1 有一定几率秒杀敌人 |
| 正义の象徴 | センゴク（战国）、スパンダム（CP9 首领）、マゼラン（监狱长） | 攻击远处敌人时攻击力上升，同时无双的积蓄速度变慢 |
| 背中の伤は剑士の耻 | ルフィ（路飞）、ゾロ（索隆）、ミホ－ク（鹰眼） | 蓄力所需时间减少 |
| 千の海を越える船 | フランキ－（弗兰奇）、アイスバ－グ（水都市长）、サウザンドサニ－号 | 体力越低攻击力越高，体力回复后效果消失 |

## 硬币技能

| 技能名 | 组合 | 效果 |
|---|---|---|
| 绝对的正义 | 三组装备栏全部装备政府相关的技能，如海军大将、CP9、地狱の门番这三个技能 | 无双有一定几率秒杀敌人，但敌人的攻击容易使我方胆怯 |
| 狙击の岛から来た男 | そげキング（狙击王）、冲击贝、パチンコカブト | 在敌方据点里我方的攻击力提升 |
| それぞれの正义 | 战桃丸、パシフィスタ和三大将中任意一个 | 体力越低攻击力越高，体力回复后效果消失 |
| ゾオン | チョッパ－、ルッチ、カク | 蓄力所需时间减少，但敌人的攻击容易使我方胆怯 |
| タイヨウの海贼团 | ジンベエ（甚平）、ア－ロン（阿龙）、はっちゃん（小八） | 在敌方据点里我方的防御力提升 |
| 战いの终わり | ルフィ（路飞）、クロコダイル（沙鳄）、ビビ（薇薇） | 容易占据敌人的据点，同时容易使敌人胆怯 |
| 大脱走 | 任意三个越狱组合，例如路飞＋甚平＋巴基 | 每击破 100 人，攻防能力提升一个档次 |
| 打倒麦わら！ | バギ－、Mr.3、アルビダマ－ク（肥婆亚尔丽塔的旗帜） | 友情攻击有一定几率秒杀敌人，但无双的积蓄速度变慢 |
| 长鼻 | ウソップ（乌索普）、ア－ロン（阿龙）、カク（卡库） | 每击破 100 人，防御力提升一个档次 |
| なぜ战うの？ | ルフィ（路飞）、ロビン（罗宾）、D | 更容易打倒重甲兵，同时容易使敌人胆怯 |
| 何もなかつた | ルフィ（路飞）、くま（真・熊）、ゾロ（索隆） | 敌人的攻击不容易让我方胆怯，被敌人的攻击打飞 BEAT 也不会中断（仅限一次） |
| 泪 | ルフィ（路飞）、ナミ（娜美）、麦わら帽子 | 被敌人的攻击打飞 BEAT 也不会中断（仅限一次） |
| ニュ－カマ－ランドへようこそ | Mr.2、イワンコフ（人妖王）、イワンコフマ－ク（人妖王的旗帜） | 每使用 5 个回复道具，攻防能力提升一个档次 |
| 霸王の气质 | ルフィ（路飞）、白ひげ（白胡子）、レイリ－（雷利） | 无双有一定几率秒杀敌人，但无双槽的积蓄速度会变慢 |
| バスタ－コ－ル | スパンダム（CP9 首领）、ロビン（罗宾）、青キジ | 我方据点越多攻防能力越强 |
| バナロ岛の决斗 | エ－ス（艾斯）、白ひげ（白胡子）、ティ－チ（黑胡子） | 在敌方据点里我方的攻防能力会得到提升 |
| バロックワ－クス | クロコダイル（沙鳄）、Mr.2、Mr.3 | BEAT 值每超过 100 攻击力提升一个档次，BEAT 中断的情况下效果消失 |
| パラミシア | ルフィ（路飞）+ ロビン（罗宾）+ 白ひげ（白胡子） | 敌人处于眩晕和异常状态的时间延长，但敌人的攻击容易让我方胆怯 |
| ビュ－ティフルレディ－ | ナミ（娜美）、ビビ（薇薇）、ハンコック（汉库克） | 回复道具的效果提升 |
| 昔の海を知るものたち | 白ひげ（白胡子）、黄猿、ゼフ（餐厅厨师） | 更容易对付重甲兵，同时无双槽的积蓄速度上升 |
| 麦わらの一味 | 草帽海贼团任意 3 人 | 体力、攻击力、防御力提升 2 ★ |
| 麦わらの一味マ－ク | 草帽海贼团任意 3 人的旗帜 | 体力、攻击力、防御力提升★ |
| 麦わらの一味マ－ク・新 | 草帽海贼团任意 3 人的新世界旗帜 | 友情攻击有一定几率秒杀敌人，同时容易让敌人胆怯 |
| 麦わら一味の航海 | ルフィ（路飞）、ルフィマ－ク（路飞的旗帜）、ゴ－イングメリ－号 | 体力、攻击力、防御力提升★ |
| 麦わら一味の旗印 | 装备三组麦わらの一味マ－ク技能 | 体力、攻击力、防御力提升★，同时更容易得到高质量硬币 |
| 麦わら一味の旗印・新 | 装备三组麦わらの一味マ－ク・新技能 | 友情攻击有一定几率秒杀敌人，同时自身不会陷入异常状态 |
| 麦わら帽子の似合う男 | ロジャ－マ－ク（罗杰的旗帜）、レイリ－（雷利）、麦わら帽子 | 必杀槽缓慢回复 |
| 无限地狱の住人 | エ－ス（艾斯）、ジンベエ（甚平）、クロコダイル（沙鳄） | 体力越少攻防越高，体力回复后效果消失 |
| メガネマン | Mr.3、レイリ－（雷利）、センゴク（战国） | 对枪兵和持火箭筒的杂兵伤害提升，同时更容易积蓄无双槽 |
| もう一度仲间と呼んでくれますか？ | ルフィ（路飞）、ビビ（薇薇）、仲间のしるし（手上的友情标志） | 友情攻击的威力提升，同时容易让敌人胆怯 |
| 燃え盛る炎 | 赤犬、サンジ（山治）、エ－ス（艾斯） | 攻击附带火属性，同时更容易积蓄无双槽 |
| モンキ－ズ | ルフィ（路飞）、黄猿、ガ－プ（卡普） | 占据的据点越多无双槽的积蓄速度越快 |
| 野生の力 | チョッパ－（乔巴）、ラパ－ン（雪兔）、サロメ（女帝的蛇） | 每实用 5 次回复道具，防御力提升一个档次 |
| 雪国生まれ | チョッパ－（乔巴）、ワポル（瓦波尔）、ラパ－ン（雪兔） | 能一击打破盾牌兵的盾，同时更容易积蓄无双槽 |
| 梦の船 | ルフィ（路飞）、フランキ－（弗兰奇）、サウザンドサニ－号 | 更容易积蓄无双槽 |
| 世界会议 | ワポル（瓦波尔）、ビビ（薇薇）、世界政府 | BEAT 每超过 10 次掉落回复道具，同时回复道具的效果上升 |
| レベル「东の海」 | バギ－（巴基）、クリ－ク（克里克）、ア－ロン（阿龙） | BEAT 每超过 10 次掉落回复道具 |
| ロギア | クロコダイル（沙鳄）、青キジ、ティ－チ（黑胡子） | 冲刺取消动作的无敌时间延长，但敌人的攻击容易让我方胆怯 |
| 私も一绪に连れてって！ | ルフィ（路飞）、ロビン（罗宾）、世界政府 | 攻击眩晕状态的敌人能造成更大伤害 |

More, GO. 73139.blog.163.com

**生日** 本作有角色生日的设定，游戏时的现实时间只要是游戏中可操作角色的生日，那名角色各项能力会在当天得到提升，也可以采用修改 PS3 主机时间的方式达到这个目的。




文 金馆长 美编 anubis

| 寂静岭 暴雨 | Konami | 动作冒险 |
|---|---|---|
| 多机种 | Silent Hill:Downpour | 美版 |
| | 2012年3月13日 / 1人 | 59.99美元 |
| | 对应机种为PS3及X360 | 对应玩家年龄：17岁以上 |

# 忘记仇恨 活着出来

本作的素质一般，也可能是我期待度太高了的缘故，虽然坚持了系列风格，但是问题仍然不少。首先是战斗方面，虽然本系列战斗并不是特色，但是这不能成为本作战斗系统失败的理由；另一方面，剧情和谜题也远未达到前几作的高度。不过很可笑的一点在于本作的难度很可能是系列最低的一次，很多密码性质的机关在不同难度下都是一样的，熟悉流程的情况下两三小时就可以通关，馆长本人已经将最快通关时间压缩到了两个小时以内，不知道有没有玩家能比我更短呢？

| X360 | PS3 | 作用 |
|---|---|---|
| 左摇杆 | 左摇杆 | 移动/按左摇杆为切换手电开关及手电种类 |
| 右摇杆 | 右摇杆 | 控制视角/按右摇杆为聚焦 |
| A | ○ | 调查 |
| X | □ | 肉搏攻击 |
| Y | △ | 防御 |
| B | × | 丢弃武器/手中没有装备武器的时候为手持手电 |
| LB | L2 | 后视 |
| RB | R2 | 奔跑 |
| LT | L1 | （持有武器时）瞄准 |
| RT | R1 | 投掷/射击 |
| 方向键上 | 方向键上 | 调用道具 |
| 方向键右 | 方向键右 | 急救 |
| 方向键左 | 方向键左 | 切换武器 |
| START | START | 开启主菜单 |
| BACK | SELECT | 开启墨菲的记事本 |

## 攻关心得

游戏基本系统很简单，这里为大家介绍一些心得。游戏中有两套难度设置，解谜难度和战斗难度分开，有对应的成就／奖杯，无论如何，建议上来先打一遍比较低的难度为好，因为谜题方面很多谜题（比如密码类和排序类）是不会随难度改变的，也就是说可以"背版"。

### 战斗心得



本作战斗有一些别扭。你的速度比敌人的速度要慢，而且攻击动作的硬直大得吓死人，偏生本作的战斗还多得要命。所以战斗绝对是本作的一大难点。

首先说说武器，武器分为两种，一种是肉搏武器，一种是枪械，每次只能携带两件武器，种类不限，武器用法顾名思义，不过要注意的是枪械也可以用来肉搏，而且攻击力不低，但是枪械在进行肉搏的时候也会坏，由于肉搏武器满大街都是，枪械很少，所以尽量不要用枪械进行肉搏。

肉搏武器的材质和特性决定了它们的作用，本作中的武器并不是"一寸长，一寸强"，武器的攻击速度和收招硬直更重要一些，而且很多地方的地形很狭窄，长武器反而会很麻烦。但是过短的武器基本上又存在攻击力不足等等问题，防御性能也不够稳定，所以中等长度的武器，比如消防斧、扳手、榔头等等武器用起来是最顺手的。

武器还可以用来防御，防御可以取消攻击硬直，这个技巧会在流程的战斗中多次用到。越长的武器防御效果越好，防御也会削减武器耐久度，而且比攻击减得快多了。

战斗的基本节奏就是攻击直到对方进行防御，然后我们也防御等对方打完，打完之后它们会进行移动，这时候再攻击，打倒敌人之后靠近敌人可以追加攻击，如果打倒敌人不进行追加攻击的话过一会敌人会站起来。但是追击本身攻击速度慢且没有无敌，遇到敌人比较多的情况可以先都打趴下然后一一追击。

本作因为强调"干净的界面"，看不到体力值等等数值，战斗中经常被莫名其妙地打死，虽然可以开启主菜单之后在选项里看到体力值，但是紧张的战斗中经常来不及，所以自己觉得受伤比较重就赶紧跑几步，如果已经踉跄了，就赶紧用药包自救，药包可以在很多地方找到，药包自救的过程同样没有任何提示，我们仍然需要通过跑动姿势观察，注意这里每按一次方向键右就使用一次药包，即使体力满值也可以使用药包，所以千万不要连打按键用药。

另外，金属制的武器可以打掉锁头。



TIPS：由于时间关系本期杂志来不及进行全分支和全结局，研究敬请期待下期。

## 解谜心得

“《寂静岭》系列”注重解谜，本作的谜题水平一般，动脑的少，动手的多。大部分情况是需要你到处跑去找各种道具，而且关于道具使用方面提示很明显，基本上不用太费脑子。而随时查看记事本也能看见好多的提示。

本作很传统地有异世界的设定，不过异世界中大部分的解谜就是所谓的“大逃杀”。后面有个黑洞追你，你在前面跑，逃跑的路径没有死路。一路狂奔总能找到正确的道路。

游戏中后期会拿到紫光手电筒，这种手电筒可以照出脚印，基本上脚印很复杂的地方就是解谜的关键。







# 攻略流程

## 监狱 - 车祸现场

重案犯墨菲被警察带到了浴室里，他打开水龙头，浓郁的雾气遮住了观测窗，这时候一个面目可憎的胖子走了进来，他虽然看似不认识墨菲，但是墨菲对他似乎有深仇大恨，当面就是一顿毫不留情的痛揍（这里的经纬大家之后自然会明白）。

“！”躺在床上的墨菲惊醒了过来，狱警把他带出了漏水的囚牢，从今天开始他就要踏上新的旅程：当然是前往重案犯应该去的地方。

押运警官是一名女性，她似乎对墨菲有着特别的兴趣。运送犯人的车行驶在山间小道上，外面是滂沱暴雨。路过一段被称为“寂静岭”的山谷的时候，发生了翻车事故。

从车祸现场醒来，墨菲发现身边一个人都没有，他的当务之急是赶紧回到公路上寻求帮助。



### 流程

跟着狱警走，可以熟悉一下基本操作。进入浴室调查水龙头，然后捡起一旁长凳上的武器，剧情后痛揍你面前的胖子就可以了。之后发生剧情武器断掉，捡另外一把武器，最后上手直接揍。

痛扁衰仔剧情结束后跟着狱警一直走，上车之后等待剧情发生，从车祸现场醒来之后从车头前方倒下的树木那里钻过去继续前进。岔道往右走来到一座独木桥上，我们需要用左摇杆来保持平衡，过桥之后来到峡谷。

## 峡谷 - 异世界

“把手放在地上！”

就在墨菲准备爬到山坡上的时候，他听见了押运女警的声音。不过就在女警过来准备拘押他的时候，一个意外让她滑下了山崖。墨菲犹豫了一下，还是伸手把她拉了上来，但是晚了一步，他眼看着女警官掉下了万丈深渊。



这里似乎被废弃了很久，墨菲长时间的探索中连一个人影都没发现。来到一辆老式汽车前，墨菲遇到了一个奇怪的老邮差霍华德，他总是嘟囔着令人听不懂的话。恍惚间，墨菲似乎看到了一具尸体，但是霍华德表示什么也没有看见，“再见，墨菲，希望你能找到你真正在找的东西。”说完这句话，霍华德离开了墨菲。

调查奇怪建筑的时候，墨菲似乎进入了一个奇怪的世界……

### 流程

这里可以选择救或者不救女警官。上来之后往左边跑可以在加油站里拿到地图，顺便还可以在加油站附近找到一个手电筒。继续往左走可以在这里找到几块石头，捡一块过来，砸开加油站旁边上锁的铁丝门进去。

爬上梯子来到加油站楼顶，在边缘找到一部通讯机。之后可以从另一侧跳下小屋。前进来到杂货店，从二楼进屋，我们需要搞到一张票才能乘坐缆车。不过售票机被什么东西搬走了，除了能捡起入口附近桌子上的几枚游戏币之外我们什么也做不了，先出去吧。

下楼右转来到公路上来到对面的建筑物前发生剧情。遇到霍华德之后我们要来到右边，从那个看似钻不进去的缝隙里钻进去。从地上捡一块石头砸开门锁进门。窗边的餐桌上可以找到房间里的地图。靠近里屋入口处的桌子上可以找到一张票，而收银机里有一些钱。来到里屋，除了两个厕所之外我们还能在壁橱里找到急救包。

从吧台旁边的门进入厨房，调查中间那个操作台的煤气开关引爆。

调查一旁的火警报警铃灭火，进入异世界。

## 异世界 - 峡谷

这个世界充满了诡秘：剥离的墙壁、铁锁链、肉块一样的附着物，一切的一切都不像是这个世界的产物。这里似乎还有什么东西试图致他于死地，拼命逃窜的墨菲来到了一个更加诡异的场所。

经过一番折腾，墨菲似乎回到了原来的世界，一切好像从未改变。在探索的过程中墨菲发现一个当时在车上的狱友正在殴打一位女士，他连忙上前制止。

“你什么都不懂……”狱友正在和墨菲争执的时候，这位“女士”站起来一刀砍死了狱友，看到这位浑身是血，不成人形的“女士”低吼着向自己扑过来，墨菲也只能先自保了。

经过一番努力，墨菲终于回到了外面，赶紧去乘坐缆车离开这个危险的地方才是上上之选。

### 流程

能动之后不要犹豫，转身调查那个喷出电火花的电缆旁边的水闸，转动水闸，利用喷出的水柱冲开对面的门，赶紧冲出去。

一路来到一个房间里，调查画像将它转过来，然后赶紧跑进打开的大门里。进门之后对面会出现一个类似黑洞的东西，赶紧往左边的楼道里跑。一直往前跑不要后看，路过那些笼子的时候按提示将它们推倒可以延缓敌人的脚步。下楼来到一个房间里，这里只有左手边的入口是开放的，赶紧冲进去，然后一路来到尽头，钻过去做水滑梯。

注意躲避障碍物来到一个类似地下水道的场景。

从这里的楼梯上楼转动机关把水底的房间升上来。转动画像后跑出去下楼来到对面新出现的房间转动画像，然后出房间从对面新出现的通道继续前进。

来到新的房间又遇到了黑洞，左转上楼梯一路跑，看到大门关闭后右转顺路跑，来到房间入口处可以看见机关，转动机关后再次从左边上楼梯跑到刚才关闭的大门那里进门。进门后的阶梯长得令人发指，不过这里根本无需爬上去，转身往回走就能回到现实世界。

回到现实世界后原本锁着的门也都打开了，从水闸旁边的门出去，往走廊里走，这里的房间是一间起居室，厨房里不仅能找到一把菜刀，还能在有花屏的桌子上找到一把钥匙，出房间上楼，用钥匙开门。进入靠近入口的房间，在床边的柜子里找到一个电缆。

来到旁边那个床上沾满鲜血的房间，调查窗台上的咖啡壶，装上电缆后咖啡壶在玻璃上熏出了“26381”的字样。

回到刚才拿到钥匙的房间，从这里进入地下室，在一间有电视的房



More GO: 7310.blog.163.com

间的桌子上可以找到一张纸。而该房间后面的红色油桶处可以拿到一根电线。

原路返回往右转进入剧情。剧情后迎来本作真正意义上的第一场战斗，其实简单得很，如果你手里有刀子或者扳手的话就一个劲猛打，看到她进行防御之后就立刻进行防御，然后继续猛打，打趴下之后接近再给两下就能结束战斗。

上来之后还有一个怪物，不要走神。再上一层楼你会看到这里出现了新的道路，进入新出现的房间中，这里有一具狗的尸体。房间后面的保险箱我们需要把上面标有12345五个数字的按钮依次转到2、6、3、8、1，其中2号按钮和4号按钮之间有单方面联动，转动2号的时候四号会反向



转动，但是转动4号的时候2号不会转动，所以，把指针对准2号按钮的7和4号按钮的7，往右一转就可以开保险柜了。拿到一支手枪。高解谜难度下这里的谜题很困难，几乎每个指针都有联动，可以靠五元一次方程组解出来，不过事实上不拿这支手枪也可以继续剧情。

干掉冲进来的敌人之后下楼。来到地下室直接进入楼梯后面的电梯处，装上电线。我们终于回到了外面。

## 峡谷



乘着缆车，墨菲似乎并没有脱离这个恐怖的地方，反而越来越深入了。

### 流程

进入对面的房间发现售票机，不过暂时没电。出门右转转动发电机恢复供电，进屋之后调查售票机玩个小游戏。

下面有三个球，上面有三个闪光的洞，我们要控制球进入对应的洞，中间的杂洞不要进，最后就可以拿到票。在某个房间里的床上可以看到一件衣服，穿上之后获得了栅栏门的钥匙和一个警徽。

来到那摊杂物堆那里，附近可以找到一个钉耙做武器。从旁边的缝隙挤出去用钥匙开门，出门后干掉三个怪物，这里的怪物会使用声波攻击，打它们的时候最好不要总盯着一个打，不要让它们有空隙使用声波攻击。消灭敌人后来到缆车所在地，上缆车继续前进。

## 缆车站 - 落泪岩洞

墨菲遇到了一个名叫JP的人，他似乎熟知这座小镇的历史，他告诉墨菲有一列火车可以离开这里，不过欲言又止的神情让人无法完全相信他的话。

在行进过程中出了一点小意外，不过好在墨菲无甚大碍。他出来的时候再次见到了JP Sater，他似乎被以前做过的什么错事深深困扰，最终跳下了万丈深渊。

### 流程

下车之后看到一个箭头，反着走。下楼穿过地面上全是血的浴室，来到一个……呃……看上去像武器工房的地方，左手边可以找到一个打火机。然后从地上捡起一个钩子，砸开大门之后出门。



出门后砍开障碍物进入配电室。从那个喷出电火花的配电盒旁边拿到钥匙，一路回到刚下缆车那里。用钥匙开门进入对面的房间。

接下来我们要穿过恶魔洼地（Devil's Pit）下楼之后马上可以看到两个敌人，最好往后退到入口附近作战避免被夹攻。下楼走过桥，到一半桥不出意外地塌掉了，注意看好屏幕提示，交替按住对应按键往上爬。

上去之后调查正面的机关，转动机关开门进去，门口附近有一把鹤嘴锄。用锄头劈开障碍物来到里面，对面的铁栅栏门暂时打不开，往左走上楼梯。

来到对面可以看到三个控制台，向各个方向转一转就能发现规律，用三个控制台把水流接续起来，就可以下去穿过岩洞，在左手边的岔道里找到一些补给，当然也需要干掉一个敌人。回到控制台那里，把最右边的水槽移到适当位置，让中央控制板"ELEVATOR"那个灯亮起来，下楼坐电梯走人。高解谜难度下这里通向下面的大门回落下，需要用附近的箱子卡住门。

电梯运行中发生事故。下来之后打死一个敌人，把轨道车推过去，继续前进，在一扇门上可以发现一张告示，收起来并推门进去。通过房间后会看到一个青蛙状白色敌人，攻击力比较强劲，双臂叩击可以把我们击倒，落下的时候也有一定攻击力，不过对付起来也很简单，看着屋顶观测它落下来的位置，上前用锄头普通攻击两下然后转身跑，如此反复即可无伤解决。之后下楼劈开障碍物爬梯子上去。来到尽头坐电梯。

上楼之后选择是否阻止JP Sater。之后转身开门进入落泪岩洞（Cave of Tears）。

## 落泪岩洞

幻觉似乎又袭击了墨菲，他看到一张巨大的脸孔在对他说："喜欢你的旅途吗，墨菲？"接着，他的列车再次失事。

"把手放在墙上！"强势的声音，竟然来自已经坠崖的女警官。女警官制服墨菲后从他身上搜到了那枚警徽。

"你从哪儿弄来的？"女警官显然认识这枚勋章。

"我也不知道，只是在一件衣服里……"

随后女警官陷入了消沉，她只是一个劲催促墨菲离开，自己呆呆地看着那枚警徽。

### 流程

进入岩洞后还要遭遇一只白色青蛙。干掉它之后上楼来到一个类似博物馆的地方，进门之后会被一个敌人追杀，这里是打不死它的，把它引出去，下楼梯，这样它就会一直在上面趴着不动。赶紧冲回到博物馆，打坏最里面的障碍物按下电闸。大门打开，同时这个怪物的无敌状态解除，干掉它进门即可。

下去之后从那个悲惨地被吊在电闸上的家伙身上拿到一张卡片，干掉敌人后做那个儿童用过山车一样的东西前进。不过坐车之前要先去开关那里按红蓝黄的顺序按动三个按钮（最高难度是灰红绿蓝）。

乘坐观光火车的过程中并不安全，被怪物袭击的时候要快速晃动左摇杆挣脱。

下车之后往前走到一个开阔的场景，这里的水不要碰，会被电到。调查电源总闸开门进入一个房间，跳过房间内的窗户来到里屋，这里的桌子上可以找到地图。

一路下去来到停车场，钻过房间里的洞来到镇上。



## 寂静岭小镇

空无一人。但是在一片静谧中墨菲居然再次遇到了霍华德，他嘴里的话还是听不懂，但是墨菲至少从他嘴里问到了电台的位置，那里应该有活人。

钉在电台门口的传单让墨菲想起了一些监狱里的往事。



More GO: 731 ... blog.163.com

### 流程



出门后来到路对面，这里有一个楼梯可以下去。玩家手里的武器耐久度应该也差不多了，可以在附近捡一把大锤带着。干掉两个怪物后左转进那个小院。出门后右转，在尽头进入院落可以找到一个大笼子，打开笼子放鸟出来，可以开启寻找5只小鸟的支线任务。

来到地图上标有紫色点的屋子附近，找一找可以在房间周围看到一个墙洞，走进去左边捡到一张卡片，劈掉里屋门前的障碍推门进去，里面可以找到一张警察卡片和一副油画。

出门后来到地图南边的房间附近，从旁边的小操场进去可以发现一个奇怪的入口，进去。在最里面的一间锁着的小房间里能拿到一把手枪，不过这里会被隐形的敌人袭击，我们要先防御，把它让到我们的正面，用手电能清楚地照出它的形体，之后就可以轻松解决了，之后赶紧找到场景中固定不动的模特，摧毁掉就能彻底免除后患。

出来之后可能会遇到3-4名敌人的袭击，这里敌人不会一下包上来，抓紧时间先干掉一个就会轻松很多，尽量造成一对一或者一对二的局面，这里武器众多，不愁杀不死它们。拿好补给之后就该进行我们的主线任务。首先来到本区域最北方的障碍物那里，这里的街道裂了一个大缝，我们需要绕到这里的房间后面，在椅子旁边找到一柄长钩，然后把房间后面的梯子勾下来，爬上去就能翻过障碍物。

来到对面之后先上楼，楼上某个门上贴条的门里可以找到一具吊死在电扇上的尸体，拉开该房间的钢丝床拿出箱子里的四件道具，分别放回三楼的另外两个房间、二楼类似舞厅似的激光照射的房间和一楼走廊里的房间的相应位置，回来可以拿到尸体的衣服。

完成这个小任务之后从一楼出门，遇到霍华德后开地图看一眼，来到地图最上方的问号那里（途中需要解决掉几批敌人）。要进入建筑物内部需要绕一下，从北边绕过去来到门口推门进去发生剧情。



## 百年纪念堂

**电台就在百年纪念堂里。相似的场景和相似的环境让墨菲想起了监狱里的日子，包括他和刑警之间的某些事情。**

**来到电台遇到DJ Ricks，他告诉墨菲他们必须赶快离开，接着他说自己搞到一条船，但是现在由于某些原因无法启动，就在两人谈论逃跑计划的时候，神出鬼没的女警再次进来用枪指着墨菲的头。**

**三人争执的时候怪物闯了进来，然后，突然，一切都消失了……**

### 流程

进门后来到了一个停车场，这里可以调查一下警车，不过没什么意义。调查一下楼梯前锁住的铁门，再回到旁边那辆消防车那里调查水枪即可。

拉下水枪旁边的开关吸水，然后砸开门锁进去。在最里面的轮椅上可以拿到安全钥匙卡，由于水位还会上升，赶紧上来。



上来之后这里丧心病狂地出现了三个白色敌人，需要我们亲手解决掉两个，用手枪快速解决一个为妙。拿着钥匙卡回到入口处的值班室，进去按开关打开门，之后坐电梯上去。

上去之后最好拿到面前的消防斧作为武器。沿着唯一能走的路走过去，在尽头会发现一个紫光手电和一条被障碍物挡住的通道。捡起紫光手电砍开通道继续前进。劈死出现的敌人后不要着急进门，把正面的箱子推进去可以找到一个药包。

进门之后发现这里是图书馆，左手找到该区域的地图，然后开着紫光灯顺唯一的通道走，绕出来之后进入对面的小巷子里干掉这里的白色敌人（在最里面有个书桌的区域，这里会把它卡住，它在外面落下来，我们在这个小区域的拐角处砍它两斧然后退回来，它过不来，就会被磨死）拿到一个文档。

来到图书馆最里面，调查一下尸体，然后在你右边的书架那里会发现一个梯子，把梯子推到上层缺口那里然后爬上去。上楼后直接冲到对面的门里，用紫光手电可以看到一个人进了密闭房间，我们目前还没办法，先去找进门的方法吧。

进入上方的出口，进门之后下楼来到一楼，从一楼的房间里穿行来到一座有阳光照进来的大厅，在这里的地面上找到一串脚印，跟着脚印来到房间里，可以在尸体上拿到ID卡。

穿过大厅来到对面用ID卡进门，调查桌子玩拼图。成品如图，实在不知道怎么拼的，其实注意一点就可以了，数字是成一行的，想办法对位即可。

回到楼上右转进门输密码。进门口紫光照地，沿着脚印来到一间办公室，爬上去。沿路前进，干掉一个隐身敌人。一路来到一座大厅，看到对面的电梯被一个轮椅卡住了，抽出轮椅进电梯，结果发现18层需要安全认证卡才能上。

原路返回，可以发现一个房间里有通向楼下的梯子，下去之后进入一间类似办公室的房间，顺着脚印在桌子上找到道具幻灯片（Slides）。

回到二楼之前我们一直进不去的密闭房间那里，从另一个出口出去，这里有一架幻灯机。播放之后注意观察上面的图画，最上方是表盘在密闭房间门口的顺序，而画面则是该表盘应该表现的时刻。注意三幅画面可能会颠倒顺序播放，注意观察上方的顺序。还有一点值得注意的是门上的三个表盘有可能是歪的，而画面上的表盘都是正的，千万要看准对点。

进去之后从那个可怜的被倒吊的家伙身上找到ID卡。进入旁边的房间看完对话上电梯去18层。剧情结束后进入演播室后面的门。在最里面的储藏室小黑屋的台子上找到一瓶可燃液体（高难度下可燃液体在演播室外面），浇在门口那堆垃圾上，然后点燃，再次进入异世界。




## 异世界2

**这次的异世界像极了墨菲原来所在的监狱，嘈杂的环境、挑衅的犯人……最后墨菲看到一个坐轮椅的身影，他追了下去，可是怎么也追不上。忽然，他的脑中闪现出了当年自己生活的闪影，之后忽然醒了过来。**

**“你还好吗，我的孩子？”墨菲发现自己躺在公园的长椅上，旁边竟然站着神秘邮差霍华德。**

**“看来你仍然没找到你要寻找的东西。”递给墨菲一封信，霍华德有点失望地转身走了。**

### 流程

进来还是被黑洞追，这里的道路很复杂，很容易迷路，不过只要一直跑黑洞也追不上你，记得正确的道路是往下走的就可以。

躲进防火门之后观察里面的镜子，镜子里可以看到一个机关，来到相应位置转动机关打开镜子出去。之后继续是它追我们逃，逃到尽头拉动开关进门，进入一个倒立的空间，来到空中飘浮的控制台那里按下按键出门。

坐电梯前进到目的地之后继续跑，一路跑进EXIT门，看到那个熟悉的身影后大逃杀结束。从走廊两边穿过去，注意不要被血喷到。穿过去之后顺着地上被砸出来的道路前进，前面会遇到几个敌人。

之后转动挂画，进入下一个房间后需要通过按键来让表针停到你面前，需要打好提前量，右前方能

More-GO-731… blog.163.com

看到一个竖着的钢管，在指针快到钢管的时候按键就可以了。走过两根表针来到高层。

之后要通过一些障碍物，观察刀刃的行动规律很好通过，最后有一个两把刀在地上快速滑动的机关，踩那个机关前面的有标记的地板，刀子的滑动会变慢，趁两把刀走到两边最远处通过就可以了。

然后需要坐水滑梯，躲避障碍物的难度再次上升。之后异世界剧情结束。



# 寂静岭小镇 - 圣玛丽修道院

循着信上的地址，墨菲来到了一家修道院。修道院里的修女居然叫墨菲“兄弟”。在修道院里墨菲遇到了一个小孩，这个孩子像墨菲的儿子一样喜欢车。不过从这个孩子嘴里，墨菲知道修女竟然称他为“面具男”。

修道院里鬼影重重，墨菲无时无刻都能听到孩子的哭喊。一副画在黑板里面的画竟然让墨菲看到了自己死去的儿子。虽然墨菲按照小孩的只是找到了韵律诗，不过他却只能眼睁睁地看着一个戴防毒面具的男子杀掉了那个孩子。看着孩子的尸体，墨菲不禁想到自己溺水身亡的儿子。

由于被误认为凶手，墨菲得赶紧找到目击的小女孩进行解释，顺便也从刚才那个面具怪人那里保护孩子们。结果，毫无征兆地他又进入了异世界。



## 流程

进入公园，从公园穿到另一边进入那个标有红圈的建筑物，可以读到一份告示。然后原路退回刚来到这里的地方，从这里向另一个画着红圈的建筑物进发。

进去之后可以发现我们要去的屋子门前挡着障碍物，可是这里没有金属制的武器。我们需要从场景中的另一个房间进去，从缝隙里挤过去拉开房间里的书架，沿路前进到里面去拔下尸体上的斧头。之后会出现很多会隐身的敌人，不要管它们，照着模特狂打就行了。不过这里敌人比较多，可以先不用终结技，打趴下之后直接攻击其他模特。



拿着斧头回到之前有障碍物的门那里，打开门进去，剧情后右转来到院落中。进入院落里唯一没有锁住的大门，来到一个类似储物间的地方。上二楼进门走过独木桥，来到一楼大堂发现装有韵律诗的地方被锁住了，我们需要找到进去的方法。

左转可以看到柱子上绑着绳子，过去用打火机烧断（手里有菜刀也可以直接砍断），然后站到落下来的灯后面，连打按键同时推右方向将其拉高再按提示推出去，两次就可以撞开门。

进去之后发现韵律诗被撕掉了了两页，从旁边的门出去。进门之后一直走进入厕所，在里面发生幻觉事件之后出来会遇到一个强化型杂兵，不过只强化了攻击力而已，对付方法不变。在一楼栅栏门后某个装饰有耶稣受难像的房间里可以找到一份文档。

这个房间里还有一柄长钩，拿着长钩来到道路尽头的小剧院那里，观众席后面有个升上去的梯子，拉下来爬上去。上面里面的房间里可以在抽屉里找到一张唱片，桌子上还放着一根被拔下来的操纵杆（高难度的操纵杆在楼下的台子上）。

出来之后把唱片放在点唱机里，然后去上来的梯子旁边拉开关关灯，之后转动点唱机放歌，最后操纵聚光灯把焦点对准舞台。舞台的大幕就会拉开。然后拉聚光灯左边的SET1机器，等场景降下来之后去右边拉SET2机器，然后来到旁边那个圆形的东西旁边，开始使劲地转啊转，等自动松手之后去旁边一个木杆挂着铁板的东西那里调查一下就可以完成这里的解谜了。

之后下楼梯左转进入森林，这里很黑，首先我们要干掉一个白色敌兵，之后还有三人一组的怪物，好在对于现在的我们来说这些敌人压力不大。进入小屋后调查里面那个很像棺材的东西，这里有一个拼图谜题，但是由于是转动每个方块到正确的一面那种谜题，所以难度很低，不同的解谜难度下成品画面都是一样的。之后从里面找到黑板擦和韵律诗的一页。

上楼后打死一个白色敌兵，可以看到一个小女孩坐在椅子上，追着她跑，进入走廊旁边的一个完全漆黑的房间，里面有三个模特，干掉之后在最靠里的位置某张桌子上可以找到一张儿童画。回到走廊来到白色敌兵出现的那里，进入旁边的教室调查黑板，用黑板擦擦干黑板上的痕迹，之后进入教室后面的门。

一路跑过去，路上遇佛杀佛，最后来到本层最靠里面的房间里发现床上有三个怪物尸体，把三具尸体一一推进房间里的X光机，某一具被检查的尸体里可以发现钥匙，调查一下尸体，用左摇杆搜索一下尸体内部，等手柄震动的时候按键拉出钥匙即可，同时获得另一首韵律诗。最后下楼从一楼的某个房间跳过柜台，用钥匙开门回到庭院里。回去找小男孩，剧情结束后往前走进入异世界。

# 异世界 3

一路追着刚才的小女孩，墨菲在异世界中艰难地前进着，而当他的意识再度回到他的身体的时候他发现自己躺在停尸房里，而修女站在他的身边。

“我理解你亲手葬送自己孩子的心情。”修女仍然一口咬定是墨菲害死了自己的孩子，当修女揭开裹尸布的时候，墨菲发现自己的孩子的尸体竟然穿着刚才面具男的衣服。

“不……这不是我儿子，这是个怪物，杀人犯！”

“是的，墨菲，有时候我们自己知道答案，只是不愿意去想而已。”

“我一闭眼就能看到我的儿子……不过我不想再看到他的尸体，你们到底要干什么？”墨菲愤怒地质问。“我只是想让我的生活回到正轨。”

“复仇是一条漫漫长路，我的孩子。”说着，躺在床上的尸体站了起来，以一个孩子绝无可能拥有的巨大力量把墨菲扔了出去……



## 流程

一路往前走，途中会被面具男震下高台，往右走继续进入大逃杀游戏，顺路跑进通道后第一个岔路右拐即可。最后挤过一个带钉板的小巷来到一个开阔场景，这里需要在对面面具男的干扰下干掉两个敌人，面具男的震地攻击是距离无限的支线攻击，攻击力很大，但是对敌人也有伤害，可以适当利用。

干掉两个敌人后从面具男震出的缝隙中出去。接下来的楼层是以一种很诡异的方式无限循环的，进入门钱看旁边的挂画，如果画着小女孩在小巷里跑就进去。来到一座舞台，之后从右边的门出去往上走可以绕道控制室，拉下控制室的两个开关可以把解谜的基本步骤准备好，下来干掉一个持凶器的敌人后进入左边的门。调查壁画到密室里拿到蓝色蜡烛，出来会有两个模特，其中有一个在外面的一堆箱子上面……必须靠近了打。调查房间中间的灯台，把蜡烛放上去。然后回到控制室把灯拉上来，看看对面的墙上映出了一串符号，记下来。这串符号适用于所有难度。

从舞台穿过去，后面的房间中有三个钟，钟上有不同的符号，按照刚才的顺序敲钟。周围开始淋下……呃，从颜色看好像是血的东西，赶紧去对面进门。

之后冲那个轮椅跑过去，脱出异世界。

More GO: 731[illegible]9.blog.163.com

## 湖边 - 寂静岭小镇 - 监狱

一番苦战，墨菲干掉了面具男。

“杀了他不是你的错。”小男孩这么告诉墨菲。

“我知道，对不起……”墨菲轻轻说道，而具男的尸体化成了灰烬，只有那串坠饰留了下来。

本来要离开的墨菲居然又被女警用枪指着头，他再次醒来时，身处一个奇怪的监狱。

（以下根据结局不同会有不同路线）

### 流程

一路跑到海滩上和面具男开战，用附近树上的斧头给他几下他就会跪在地上开始“吸魂”，过去调查之即可结束战斗。

拿到船的启动钥匙后往北一直走，来到地图西北部的港口可以找到一艘船，上船后发生剧情。

剧情结束后出监狱门，身上武器道具全无。下楼找到一根钢管，砸开锁头进门过缝隙，中途甩脱敌人的纠缠后最好转身先把敌人干掉，它的攻击力大得惊人，平时用四连击追击，一看到它防御就立刻往后跑，躲开它的撩双臂攻击后再回去四连击。干掉后躲开那条劈啪作响的电线跑过去。过去之后拉下电闸。

往回跑，跑上楼推倒钢筋，顺着钢筋来到中央岗亭后从梯子下去。最底下可以再一具尸体上找到一个手电和钥匙卡。回到二楼开门出去。

之后一路前进，来到楼下某间囚室，这里发生了异变，涉水过去在“自己”的床头桌上拿到一件文件，房间恢复正常，开门出去继续前进。

往前走会遇到攻击力强劲的敌人，这里最好砍两下就往后跑，干掉它之后上到三楼，之前电闸旁边开不了的门也能开了。进去之后调查一下入口的门，然后回去调查监视器，按下按钮后出门。

进入对面的大门后用卡开玻璃门，进去后从另一侧出去，把武器放在靠近里面大门方向的检验台上，然后按下按钮开门，通过检验门后拿回武器。出门口发现那种大壮型的敌人和两个敌兵一起出现，赶紧从左边的门跑进去，进入工作室之后用里面的武器慢慢料理它们，记得去工作室最里面的牢房里捡手电筒。注意观察脚印，脚印比较密集的地方用紫光手电照一下可以看到有数字在发光（其中需要搬开一个砖块）。记下数字到外面输入，注意这里敌人是无限出现的，行动最好快一些。最高难度下的密码为 22345。

进门之后先在面前的柜子上找到一枚硬币，然后进里屋拖动箱子到左边角落的通风口那里，接着用硬币撬开通风口。连点按键逃脱之后来到监狱中，走到那个闪光的开关前继续剧情。

之后进入本作目前为止最难的一场战斗，开战后迅速拿到面前桌子上插着的刀子，然后转身，这时候右边的敌人应该已经冲上来了，立刻用尽全身力气在最短时间内干掉它。然后跟另外两个敌人玩跑跑一刀流，地上武器比较多，但是最好捡钢管，酒瓶一类的攻击速度快的武器，尽量对两个人的攻击平均一些，争取一个倒下之后再给几下另一个就倒下。

之后用钥匙卡出门，上楼沿着唯一一条路进入一个房间，左手边有霰弹枪，之前没拿的话现在一定要拿到。然后下楼，楼下还有一个大汉，直接霰弹枪解决掉就好了。

进入大卫生间，调查地上四个黄色三角形标示的证据。之后从进来的地方出门，调查尸体后进入大逃杀。

这里地形非常复杂，语言不好描述，但是几个关键点值得注意：

1. 跑到一半会看见有敌人冲自己过来，迎着他上，溜边走能躲过，之后马上右转，然后进入那片红呼呼的区域。

2. 在这片全红的区域也会看到敌人冲你冲过来，依然迎着他上。

3. 最后就能跑出去了。

穿过一条小巷之后按开关上电梯。这里连续有三场战斗，其中第三场战斗难度最高，一开始出现的敌人就不太好对付，后面还会出现增援，这里最好直接跑进正前方的小巷然后用霰弹枪快速解决。

从电梯下来之后一路往下，过桥的时候桥再次断了，按照提示爬上来之后来到一个奇怪的地方，屋子正面有一个机器，转动背后的开关后来到旁边的房间。从脚下的倒影可以看到有两个敌人，屋子最里面有个开关，调查开关开灯，然后来到你左前方（或者右前方）的机器那里调查开关降下笼子把敌人关进去。两个敌人全部被关进去之后调查屋里另一侧的机关把房间转过来，然后调查刚刚升上来的机关。

把房间转过来回到一开始的场景，进入标有 EXIT 的房间，再次去把房间转过来发现地板上有特殊砖块，踩上之后会有一个刀叶停止转动，利用这点冲到对面去就可以了。来到对面的房间先不要管中间的机器，直接进入有“EXIT”的大门。沿路走跳下去来到一个开阔场景。

这里需要利用聚光灯把怪物逼到中间有门的院落里，进去之后把聚光灯的焦点对准门口让他们出不来，再进入入口左边的房间拉操纵杆关门。下楼之后从院子旁边砸门过去。对面也一样处理，不过这里的聚光灯分外不给力，经常黑掉，需要一点耐心。

进门之后你猜是什么？大！逃！杀！这里几乎没有岔路，绕圈上楼即可，最后在三楼坐电梯下去。门口有两个秤，把之前在浴室里得到的三件道具放到右边的秤盘里。进门就是最终 BOSS 战。

最终 BOSS 战流程很简单，就是通过场景中那些活塞式升降机上到高台上，用聚光灯照 BOSS 之后下去拔掉他维持生命的管子。BOSS 的攻击方式比较多，但是威胁都不大，拳击基本上躲不开，好在伤害也不大；扔垃圾的攻击方式随便往一个障碍物后面一躲就行；召唤雷电的过程很慢，可以慢慢多开，不过召唤雷电的时候聚光灯不能使用。

由于有两个机器在另外一边，我们需要从外围绕过去，这里会出现很多敌人，不过都是分批出现的，霰弹枪解决就可以了，另外这里会出现之前在大逃杀过程中出现的喷血的敌兵，也是可以一枪解决的。这里补给多得是，可以放开手脚进行战斗。

干掉最终 BOSS 后欣赏剧情，部分玩家可能还会扮演面具男一段时间，这段时间按 Y 攻击可以打到女警，把女警打倒后面临第三次抉择，饶恕或者杀戮。



实用技术 攻略透解

## 成就奖杯列表

| 名称 | 点数/杯种 | 说明 |
|---|---|---|
| Rain Maker | –/白金 | 获得其他全部奖杯 |
| Silent Hill Tour Guide | 100/金杯 | 完成全部支线任务 |
| Useless Trinkets | 5/铜杯 | 完成支线任务“Digging up the Past” |
| Calling All Cars | 5/铜杯 | 完成支线任务“All Points Bulletin” |
| Neighborhood Watch | 5/铜杯 | 完成支线任务“Stolen Goods” |
| Art Appreciation | 5/铜杯 | 完成支线任务“The Art Collector” |
| Silent Alarm | 5/铜杯 | 完成支线任务“The Bank” |
| Will Work For Food | 5/铜杯 | 完成支线任务“Homeless” |
| Cutting Room Floor | 5/铜杯 | 完成支线任务“Cin é ma V é rit é ” |
| Turn Back Time | 5/铜杯 | 完成支线任务“The Gramophone” |
| What's Your Sign? | 5/铜杯 | 完成支线任务“Shadow Play” |
| Telltale Heart | 5/铜杯 | 完成支线任务“Dead Man's Hand” |
| Dust to Dust | 5/铜杯 | 完成支线任务“Ashes to Ashes” |
| Long Walk, Short Pier | 5/铜杯 | 完成支线任务“Ribbons” |
| Spot the Difference | 5/铜杯 | 完成支线任务“Mirror, Mirror” |
| Birdman | 5/铜杯 | 完成支线任务“Bird Cage” |
| Silence is Golden | 20/银杯 | 杀死十个咆哮的敌兵，就是那种吼一嗓子你就行动不能的敌人 |
| Shadow Boxer | 20/银杯 | 杀死十个模特型敌人，就是会用影分身的那种 |
| Pinata Party | 20/银杯 | 杀死十个那种白色会吊在屋顶上的敌人 |
| Lockdown | 20/银杯 | 杀死十个戴头套的敌人，监狱里看见的那种，被壮汉用锁链拴住当狗溜的 |
| The Bigger They Are…… | 20/银杯 | 杀死十个壮汉型敌人，在最后结局我们追杀女警的过程中她会放出一些这样的敌人，这时候我们是可以将其秒杀掉的 |
| Fight or Flight? | 20/银杯 | 逃跑20次，可以再寂静岭的大街上看到敌人然后转身跑远 |
| Silent Hill Historic Society | 50/银杯 | 收集所有的“Mysteries”条目中的东西 |
| Stay of Execution | 25/银杯 | 打趴下二十个敌人，但是不杀掉它们，打趴下之后走掉就可以了 |
| Capital Punishment | 100/金杯 | 战斗难度设定为HARD通关，结局不限 |
| Puzzle Master | 100/金杯 | 解谜难度设置成HARD通关，结局不限 |
| Gun Control | 25/铜杯 | 用手枪或者霰弹枪干掉25个敌人，注意最后鞭尸也必须用枪打 |
| Hypochondriac | 10/铜杯 | 使用20个药包 |
| Good Behavior | 50/银杯 | 通关不杀生，任何难度均可 |
| Now You're Cooking…… | 10/铜杯 | 剧情获得 |
| Out of the Frying Pan | 10/铜杯 | 剧情获得 |
| Going off the Rails | 10/铜杯 | 剧情获得 |
| Found a Friend! | 10/铜杯 | 剧情获得 |
| Whatever Doesn't Kill You…… | 10/铜杯 | 剧情获得 |
| Ashes, Ashes | 10/铜杯 | 剧情获得 |
| Broken Cycle | 10/铜杯 | 剧情获得 |
| No Turning Back | 10/铜杯 | 剧情获得 |
| Ending A | 50/银杯 | 打出结局A |
| Ending B | 50/银杯 | 打出结局B |
| Ending C | 50/银杯 | 打出结局C |
| Ending D | 50/银杯 | 打出结局D |
| Ending E | 70/银杯 | 打出结局E |

文 狼来了 & 白菜 & 翔子 &Cross 美编 anubis

# SOUL CALIBUR V

研究中心 RESEARCH CENTER

在格斗游戏中，投技是主要的破防 / 输出手段之一。以本作为例，中段技 ( 如大众 BB、3B) 配合投技 (A+G/B+G) 即可成为简单有效的打投二择。虽然《灵魂能力》系列”里角色的通常投技 (A+G/B+G) 动作相同，而且发生时间一样，但不同角色之间的投技距离和判定是大相径庭的。通过本次的研究，你就能得知所用角色的投技判定评级 ( 等级从最高的 S 到最低的 D 级 )。此外角色的相关研究也会继续登出。

| 灵魂能力V | NBGI | 格斗 |
|---|---|---|
| 多机种 Soul Calibur V | | 美版 |
| 2012年1月31日 | 1～2人 | 59.99美元 |
| 对应机种为PS3和X360 | | 对应玩家年龄：13岁以上 |

## 投技距离评测

### 测试方法及评分标准说明

#### 移动距离

以开局的标准距离为参考，让角色使用投技 (A+G/B+G)，一直使用直到投技命中对手的次数为止，测试角色投技的移动步幅。评级越高，角色的投技移动步幅越远。测试过程中移动步幅存在细小的偏差，但评级依然能反映角色投技的移动性能。

#### 判定范围

选择塞万提斯的场地，以场地地板上的黑色格数为参照，以测量不同角色的投技命中范围，格数越多表示投技能抓到对方的有效判定越大。注意这里也是有偏差的测量，表格的数字可能会有 0.5 ～ 1 左右的浮动，但不影响评级。

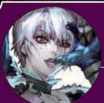


#### 综合评级

将测试后的“移动距离”和“判定范围”两者的评分相加，再以统计数据的平均分数为前提，定出 8 个等级区间，从高到低分别是：S、A+、A、B+、B、C、C–、D。

| 角色 | 移动距离评级 | 判定范围(格数) | 判定距离评级 | 平均分 | 综合评级 |
|---|---|---|---|---|---|
| 阿斯塔罗斯 | S | 4 | S | 100 | S |
| 英雄王 | S | 3.5 | S | 100 | S |
| 艾薇 | A | 3.5 | S | 90 | A+ |
| 缇拉 | S | 3 | A | 90 | A+ |
| 拉斐尔 | A | 3 | A | 80 | A |
| 希尔妲 | A | 3 | A | 80 | A |
| 真喜志 | A | 3 | A | 80 | A |
| 艾齐奥 | B | 3.5 | S | 70 | B+ |
| 蕾夏 | A | 2.5 | B | 70 | B+ |
| 凪津 | A | 2 | B | 70 | B+ |
| 薇欧拉 | B | 3 | A | 70 | B+ |
| 琵拉 | B | 3 | A | 70 | B+ |
| 阿尔法・帕特洛克罗斯 | A | 2.5 | B | 70 | B+ |
| 琵拉・欧米茄 | B | 3 | A | 70 | B+ |
| 丹皮耶 | A | 2.5 | B | 70 | B+ |
| 西格飞 | C | 2 | B | 50 | B |
| 塞万提斯 | A | 1.5 | D | 50 | B |
| 御剑平四郎 | B | 2 | C | 50 | B |
| 吉光 | B | 2 | C | 50 | B |
| 帕特洛克罗斯 | E | 3 | A | 45 | B– |
| 沃尔多 | E | 3 | A | 45 | B– |
| 噩梦 | C | 2 | C | 40 | C |
| 蜥蜴人 | B | 1 | E | 35 | C– |
| 希霸 | D | 1.5 | C | 30 | D |
| 兹崴 | E | 2 | C | 25 | D |

## 全角色基础攻略（三）



### 缇拉

Tira

| 武器 | 圆刃 |
|---|---|

#### 角色概述

缇拉在本作中得益于招式指令的简化以及加入了不少强力的招式，加上部分原有招式的性能也经过上调，她的综合实力可以说强于前作。战斗中特定招式后随机在喜悦和忧郁状态之间转换的特性依旧，使用其他角色时，玩家只要注意对手的行动便可，而操作缇拉的话，还要时刻留意自己处于哪一种状态。无论是招式的发生、性能，还是连段的输出，忧郁状态都远强于喜悦状态，因此使用者应尽量以忧郁来战斗。注：喜悦和忧郁状态简称为 JS 和 GS。

#### 主力招式推荐

GS 3B、33/99B：18 帧发生的主力浮空中段，输入指令后的第 7 帧开始缇拉会处于避上段的状态。被防时有 13 帧的确反，建议玩家不要在贴身的时候使用，利用其攻击距离较远的特点，在中距离游走，一旦对手露出破绽，就用此招打空位确反。

GS 2A+B：动作途中避下段的中距离突进技，破防值优秀，被防时只 –3，且将对手压蹲，如果对手立即以中段或 2A 等招式抢招，那么 GS B+K 是不错的应该措施。对手不敢乱动的话，缇拉便可以继续压制、多择。无论是通常命中还是 CH，后面都可以接连段。附带一提 GS 2A+B →微延迟 666B 是全方位受身取。

GS 3AA：发生为 14 帧的快速中段，招式的攻击力较高，命中后还能诱发上墙或右方向 RO 对手。近战时除了用来抢招外还能作为确反技。攻击之间可延迟输入指令，因此建议玩家将 3A 和 3A 延迟 A 混着使用来扰乱对手的防御节奏，虽然单发 3A 有 14 帧确反，但顾忌 3AA 的对手基本难以反应过来。

GS 33/66/99A：本作的新招式，破防值优秀，被防时 +4，单发伤害高达 46 点，用来封侧移或者故意让对手防住来增加压力都是不错的选择。该招是上段技，使用频率提高后对手会出现蹲下躲过的意识，此时便是 22/88B 或其它中段技重创对手的良机。虽然攻击距离比想象中的远，但还是应该避免在中距离使用以防挥空后遭对手空位确反。

GS 44B/【B】：迷惑性较强的中段技，蓄力版的伤害巨大且一中全中，从第 9 帧开始缇拉会以避上段的姿态向前滑行一段距离，处于低身位时甚至能躲过部分中段技。44【B】的破防值较高但不对应将对手打成防御崩坏的状态，因此当对手的体力槽开始闪烁黄光时非常适合用来增加破防值。

#### 备选招式

JS 6AB：喜悦状态里的中距离封侧移技，CH 时两段攻击全中。不确定能打出 CH 时建议只用 6A，如此一来可以避免被对手侧移或以跳

More, GO, 73139.blog.163.com



备注：3月21日将迎来本作的首次平衡性调整，改动后的角色性能有可能与研究内容有出入，请各位读者知悉。

攻击反击我方的第二段判定。注意6AB被防时 -13 帧，因此对手为阿尔法·帕特洛克罗斯或琵拉·欧米茄的时最好将第二段攻击封印。

GS 6A：尽管忧郁状态下的缇拉非常强势，但中距离时仍旧缺乏安全的方法来靠近对手，而 6A 则在一定程度上弥补了这个缺陷。命中 +10 被防 -2，距离控制好后 -2 基本可以忽略不计。虽然命中后没有确定连携，但仗着 10 帧的优势，对手只能在防御、移动、GI 里择一而行，我方大可上前直接开始打投二择或用 66A 继续施压。

JS/GS 4K：使用 JS 4K 时无论命中还是挥空都会对自己造成 5 点伤害，而 GS 4K 只在接触对手是才会扣血。凭借其 12 帧的极快发生，4K 可用来抢招或确反，需注意 JS 4K 命中或被对手防住后自己都处于劣势，而 JS 4K 则会直接将对手打倒并可追击。此招最大的特点是会随机切换状态，为了避免被突如其来的切换打乱阵脚，玩家可用 JS 4K →切换→ GS 66B（BE）和 GS 4K →切换→ JS 66B（BE）的套路来应对。

JS/GS WSK：招式途中同时避上段和下段是此招的过人之处，常用在 2K 等主动进入蹲姿的招式后，引诱对手的 2A 或其它非中段的招式。JS 状态受到对手压制时可考虑用 WSK 来反击，值得一提的是该招在还能诱发上墙或正面 RO 对手。

JS/GS 22/88A：命中 +14，被防基本无责任的中距离封侧移技。命中对手后可以接 JS AA 或尝试用 4K 切换状态，而 GS 中则可以接 BB 和 3AA，如果必杀槽充足，无论在哪个状态下都可以直接接 CE。如果不使用确定连携的话，在极大优势的前提下多择对手也同样有效。

## 实用墙壁连段

JS 3B（上墙）→ 44K → BT B+K K A+B → 66B BE 切换→ GS BT B+K → 4K → 66(6) B（BE）

说明：BT B+K K A+B 中的 B+K 会实现二次上墙，注意这三个指令是同一招式，A+B 不要需要延迟输入。

JS 66AA（上墙）→ 3B（上墙）→ 2AB A+B → 66B BE 切换→ GS BT B+K → 4K → 66(6) B（BE）

说明：66AA 必须离墙壁有一段距离时命中，否则收招硬直结束后的 3B 无法挑空对手。

GS 3B（上墙）→ 3AA（上墙）→ 4B：B：B → 4A → 4K×2 → 66（6）B（BE）

说明：必须从侧面将对手打上墙，否则 3AA 后对手无法二次上墙。

GS 3AA（BE）（上墙）→背投

说明：简单粗暴，同样必须从侧面将对手打上墙，否则会变成侧面投。

JS A 投→ 3B；GS A 投→ 66（6）B（BE）

说明：无论在哪个状态下都可以和 3B 形成强力二择。



# 沃尔多

Voldo

| 武器 | 拳刃 ×2 |
|---|---|

## 角色概述

沃尔多的招式怪异，迷惑性极强，单发伤害可观，如果对方看不懂，沃尔多就已经占了先机。他擅长中距离战，近战时虽然本身的招式发生不快，但不少主力招式都附带回避性能，特有的背向状态（BS）在进攻时也能给予对手极大的多择压力，此外还有腰桥（MC）、趴地（DR）以及伏地（CR）构里变化多端的招式让对手防不胜防，因此对战中只要一有机会，就应该积极地进入非常规的构架，凭借其富有想象力以及创意的配招将对手玩弄在鼓掌之中。

## 主力招式推荐

2BB/2【B】：此招可以说是沃尔多在中距离时的核心招式，因为玩家可以在收放自如的两段攻击中混入多择，即使初段攻击被防，对手也会因害怕被后续的攻击命中而畏首畏尾，此时就是用 2【B】进入背向状态的最佳时机。此外，由于 2B 的突进距离以及稍慢的发生，对上某些拥有后退回避性能的招式是也不吃亏。对战中建议先将 2BB 用上几次，等对手开始防备第二段判定时，再以背向的择来对付不敢乱动的对手。

1K/【K】、BS 4K：1K 和一般的大众 3B 性能相近，不过命中后的回报较小，因此相对的劣势也只 -10；相比之下，1【K】则是沃尔多在近战时的制胜法宝，招式结束后会进入 BS，命中时可带入连段，连段结束后还可以继续以中下段打投多择来压对手起身。BS 4K 的发生略快于 1K 且被防时只 -6。

BS WSB：该招只有当沃尔多处于背向的 CR 或起身状态时才能使用，这些限制是为了避免 WSB 的性能过于优异。作为 BS 蹲姿中的强力中段择，招式本身有一定的追向性能，被防时 -8，动作途中避上段，命中后能轻松夺走对手 80 点以上的体力且无需消耗必杀槽。它还能追地，配合 BS 中的 CR A+B、2K 以及 66A+G 来压起身会给予对手极大的压力。

BS 2A+B：尽管被防时有 22 帧确反，但对于中距离封侧移、单发伤害 38、通常命中就能击倒对手、动作途中以极低的姿势避上段和部分中段的下段技而言，它值得玩家冒着被确反的风险去使用。配合 BS 的中段技 CRB/WSB、4K 和投技来压起身依旧能让对手无所适从。

BS 2B+K：2B+K 是从 BS 中进入 MC 的最佳选择，由于被防后自己有 15 帧的优势，因此一旦被防就可以立即以 MC K 和 MC 66 的中下段攻击来择对手。此外我们还可以在腰桥中输入 2/8 方向转入 DR 构，DR 中对手只有用追地的招式才能命中沃尔多，此时再次输入 2/8 方向便能躲过大部分追地的纵向攻击。进 MC 后如果猜到对手要抢招，可以用附带复仇效果【B+K】来重创对手。

## 备选招式

1B/【B】：附带回避上段和部分中段性能的招式，虽然它的伤害不高，但猜到对手接下来的行动时仍推荐玩家用它来反击接着以 +8 的优势起攻。被防时 -16，游戏中的部分角色能进行高伤害的确反，因此使用 1B 的时机不宜太固定。值得一提的是 1【B】可以将躺在地上不起来的对手强行拽起来，之后沃尔多会有 10 帧的优势进行多择。

66(6)B：66B 的发生为 16 帧，比 666B 快 1 帧，但后者命中后会将对手打成眩晕状态，之后可接连段；66B 命中时 +8，之后可以多择对手。鉴于上述原因，追求稳定的玩家可以用 666B，而追求更大的后续伤害的人则用 66B。两者的攻击距离都非常适合在中距离作为突进技，但招式本身是不追向的纵斩，所以最好配合 22/88A 或 11/77K 使用以防对手侧移。

22/88A：中距离时此招可有效地限制对手的移动，它的距离远、能封侧移且全程避上段，用来应付对手的上段和投技也绰绰有余。此招会令对手难以靠近沃尔多，尤其当对手的主力突进技为上段的时候。命中后有 +6，如果对手的距离较近，用 1【K】和投技二择；反之距离较远而对手想用后退拉开距离的话，就用 2【B】或 666B 追击。



BS 6BB/6B6B：虽然 BS 中有许多附带回避性能的招式，但遇上一些动作较快的对手时还是较难即时作出相应的对策，此时沃尔多需要一个快速的中段技来威慑一下对手，而 6BB/6B6B 则是不错的选择。前者命中后我方会出现进攻优势，而后者则会直接击倒对手，6B6B → 66B BE 可用来追加伤害。这两招的弱点是容易被对手侧移躲过，因此最好确定对手会被打中的时候才用 6B6B。

A+B：A+B 的发生并不快，但它有着优秀的距离、一定的追向性能以及追地，偶尔还可以在中距离配合 2A+B 形成中下段二择。此招最适合用来压起身，当对手被其它招式打倒后，可立即用 A+B3 进入 CR 构，接着用 CR B 和 CR A+B 来择中 / 下段，尤其当对手在版边时，因为 CR A+B 可以将对手 RO，此时可选择用 3BB 或 66B BE 来 RO 防备 CR A+B 的对手。

## 实用墙壁连段

1K（上墙）→ 1K（上墙）→ A+B3 → WSBB

说明：墙边配合投技择中对手中段的连段。

22B（上墙）→ BS 4K（上墙）→ 6ABB → 66B BE

说明：22B 如果在离墙壁较远的距离上墙时，需要先前冲一小段距离然后再出 4K，最后的 66B BE 可换成 666B。

BS CR A CH → 4K（上墙）→ BS CR B → 4K（上墙）→ 4K → 66K → 66B

说明：起始招式不太容易命中，将其省略掉连段也成立。

More, GO. 73139.blog.163.com



# 真喜志

Maxi

| 武器 | 双截棍 |
|---|---|

## 角色概述

真喜志是拥有6种架构转换的角色，他在架构中无穷无尽的相互派生非常具有迷惑性与威力，加上本身正常状态时所处的“开阳”，这种打法被大家称为“七星转生”。虽然练起来比较麻烦，但是熟练以后会同时兼备多变的攻击方式与威力。文中“天枢”指6A进入的右手构，“巨门”指4B进入左手构，“禄存”指3A进入的前胸构，“文曲”指AA进入的颈构，“玉衡”指4A进入的腰构，“破军”指架构中B+K的GI。架构的名字都是取自北斗七星。

## 主力招式推荐

66A：上段横斩突进技，是真喜志靠近对手的首选技能，追击系最好用的招式。对方命中后强制进入背向，这个时候不管牵制系还是二择系的招都可以很安全地使出，使用投技效果也很好。

4B～巨门：牵制利器，4B→巨门BK打对手抢招，4B→巨门K是下段技，被防无确返。4B～巨门后停一拍自动进入文曲，可以用文曲A与文曲K打个小二择，也可以4B→巨门4→禄存【B】/K来加帧，甚至可以以4B～巨门→G中断架构然后移动。用法多样，可以错开对手的防御时机，打乱对手的节奏。

44B～天枢：出招中全程回避上段，命中后90～105的回报（44B→天枢B→文曲AB BE→禄存A/禄存A BE），在后退的立回中推荐多多使用。也可用于追击对手倒地后的后滚起身，之后的天枢B与天枢K可以形成追击连携。即使44B被防住，44B→天枢A～玉衡的牵制能力也很强，对方乱动就天枢AK CH全中，也可以用天枢A→玉衡KK偷袭下段，或是天枢A→玉衡BB择中段，效果很好。

22/88A～禄存：22/88A→禄存A无法被抢断。让对手记住这招后，就可以用禄存K来加帧继续牵制。禄存【B】→禄存A是破防确定连，会给对手带来不小的压力。22/88A命中后推荐禄存4～玉衡，用玉衡BB～巨门和玉衡KK来进行二择。中距离立回的时候这招封侧移能力优秀，CH可以下血90。因为是少有的中段横斩，所以也可用于追击。

6A+B BE～禄存/文曲AB BE～禄存：出招回避上段，攻击力高，16帧发生，被防后禄存A/禄存K无法抢断，近距离的抢招神技。实战中确反或预读对方中招，可以派生BE→禄存A/禄存A BE，爆发出最高攻击力。

## 备选招式

AA～文曲：12帧发生的大众A。命中后文曲AB和文曲KK小择，也可以文曲6～天枢进入牵制，或是文曲4～巨门来打乱对方的节奏，又或是文曲4→巨门4～禄存来观察对手的动向，稍有异动就禄存A招呼。

44K：被防后2帧有利的加帧技。距离比较远，突进中回避下段，用于牵制和二择之后的追击效果奇佳。动作完成后进入蹲状态，推荐以FC3A～天枢来磨血，或者WS B+K/B+KG～天枢来继续牵制。甚至可以混入投技。

2A+B：伤害很高的下段横斩技。动作比较隐蔽，命中后对手的位置很适合以44B～天枢和33B～玉衡来进行追击。

4A+B：一中全中是其最大优点。命中后可以接66B+K，下血80。被防－16帧，有少许责任。出招时带有TC和后退姿态。

4A～玉衡/6A～天枢：同样都是近距离上段横斩。前者命中后是主牵制，玉衡6→禄存K可以加帧，玉衡4→天枢A是错开防御时间打对手抢招，也可以原地玉衡BB～巨门和玉衡KK二择。后者是很强势的上段，威慑力仅次于66A，6A→天枢AK CH一中全中，在墙边和悬崖边用来封侧移，效果极其显著。

## 实用墙壁连段

1B CH→天枢AK（上墙）→1B→天枢AK（上墙）→4B→巨门B→文曲AB BE→禄存A/禄存A BE

说明：正、右侧墙连，1B抢到CH就有170以上的回报，非常划算。而且几乎所有的上墙都可以接1B→天枢AK来连携。最后打禄存A BE的话，可以打出190的伤害。

3B（上墙）→A+B（上墙）→4B→巨门B→文曲AB BE→禄存A/禄存A BE

说明：3B打上墙接不了1B→天枢AK，因此改用这套。





# 阿斯塔罗斯

Astaroth

| 武器 | 巨斧 |
|---|---|

## 角色概述

阿斯塔罗斯是以投技为主要输出方式的角色。中～远距离有着丰富的牵制手段，对手想要近身都得费一番功夫。虽然近距离上招式发生速度会有些许不利，但有恐怖的投技来弥补，对手在防守随时都会面临巨大的压力。另外如果把希尔妲的蓄力操作也看作特殊架构类操作的话，那么阿斯塔罗斯就是本作中惟一没有架构与特殊步伐的角色。

## 主力招式推荐

66K/66【K】/FC3K：回避上段的突进技。由于是体技，可以破解许多自动GI武器中段的招式。阿斯塔罗斯巨大的体型使出这招让侧移回避也变得有些困难。蓄力版本在中距离使用效果也不错，防御后能够加帧，延续下一步行动。此外这招的击飞效果也使其成为中段的正面RO神技。



6K：发生速度比66K更快的中段技，同样回避上段，由于指令简单，在近身战中比66K更常用。捞到CH后可以确定追加44B。但是要注意被防有14帧确反。

4A：中距离的上段横斩牵制技，发生速度为19帧，被防后平帧，非常有利于进行下一步行动。最重要的是，这招打侧移CH后，会将对手拉至身后，此时两个蹲投都确定命中，对手被迫进行强择。蹲投命中后可以派生BE追加伤害，是阿斯塔罗斯的主要伤害输出点。

4B：阿斯塔罗斯最快的中段技，16帧发生，被防－8帧不会被确反，命中后＋6帧，而距离刚好可以用投技。但这招最强的地方还是在于对应追地攻击，当对手惧怕阿斯塔罗斯的投技而不敢随意起身时，这招可以一直连发直到对手忍不住为止。

44【B】：蓄满以后是打65血的中段纵斩防御不能技。不过这招真正强悍之处在于出招前随时可以用G来取消。取消后阿斯塔罗斯会进入蹲姿，此时可以立刻用WSA来打迫于直线防御不能技的压力而侧移中的对手。在中距离立回上，以这招逼迫对手先行动是常用的战术。

## 备选招式

6AA：两个上段横斩连携，捞CH后一中全中，之后可以像4A CH后那样确定连携蹲投。虽然被防没有确反，但熟悉这招的对手会蹲掉较慢的第二下，一定要注意。

3KA/3K【A】/3【K】A：正常版的3KA是18帧发生的中上连携技。对手防御K之后抢不过连携的A，如果对手选择蹲掉A，那么蓄力之后的【A】会变成中段技，反将其一军。3【K】



More, GO: 73139.blog.163.com

则是减慢发生速度，但会让3【K】A变为一中全中的确定连。三种变化混合使用的话，对手应该不敢蹲下，这时就可以利用3KA被防后的平帧来继续中距离牵制了。

A+B/8A+B：远距离的大横斩，虽然被防 -18 ~ 20帧，但由于距离限制对手无法确反。对应两个方向的RO，远距离时可以多用。

22/88B：远距离牵制用的暴血中段。对手防御后会被推远，近距离也会直接回到中距离。如果在侧移中移开了对手的招式后使用，可以派生BE来暴血。

44A/44【A】：中距离的中段横斩，CH后可以将对手吹飞。蓄力版本发生速度不错，被防+6帧，命中更是可以打STUN连段。

## 实用墙壁连段

63214B+G → 22/88B BE → A+G（上墙）→ 3KA（上墙）→ 6B → 22K → 22B/{22B BE → 66B}

说明：标准的上墙连段。其中到底是接22B BE还是88B BE要看墙壁的位置。如果是正面强，就省去22/88B BE的步骤，直接A+G丢上墙。最后再以BE派生来追加伤害。



# 蕾夏

Leixia

| 武器 | 中华剑 |
|---|---|

## 角色概述

虽然单招的威力都不算出色，但是招式的平均发生速度都很快，在接近战中有着强大的实力。大部分的招式都带有各种回避性能，擅长回避对手攻击的同时进行还击，因此无论在怎样的劣势下都有着反制的能力。从蹲姿开始发起的攻势比较强大，对战中要有意识地让自己主动进入蹲姿。

## 主力招式推荐

3B：发生17帧的最快级别的浮空技。出招时会有回避上段的性能，命中后立刻追加3B+KG，就能进入最擅长的蹲姿起攻状态。被防只有13帧的不利，可以有效地防止被暴血确反，是值得依赖的招式。

66AA：16帧发生的上中段横斩连携，一中全中，打完蕾夏进入蹲姿且只有12帧不利，属于基本无法被确反的情况。



6KK：14帧发生的确反神技（在极限距离会变为15帧）。两个中段脚连携，命中后蕾夏进蹲姿且获得长达10帧的优势，也就是说接下来蕾夏几乎出的所有第一时间招式都没可能被打断。由于6KK的指令在蹲姿也能出，因此可以用来打所有15帧以上的确反，非常万能。

FC3B：发生19帧的蹲姿浮空技，是蕾夏蹲状态下的主轴招式。被防仅仅 -10帧基本排除被确反的可能性，单招31点的伤害也能给以对手足够的压力。

WSB BE：蕾夏的生命线。蹲姿中出招后对第一时间的纵斩完全无敌，攻击判定出现时GI上中段横斩，命中后可以打出80的连段，对于不重视伤害的蕾夏来说实在是难能可贵。如何引诱对手在自己蹲姿时打出纵斩然后以这招反制是对蕾夏使用者最大的考验。

## 备选招式

66BB：主要的中段突刺突进技。出这招的目的就是为了打CH，然后接CE进行伤害提升。确认对手不敢侧移后，66BbB的变化能够为蕾夏带来9帧的优势，对于站立招式发生快的蕾夏来说，这足以让对手动弹不得。

AA：本身发生速度就非常快的AA，有打乱动的AAB派生，被防只 -15，基本逃过浮空确反。还可以派生出AA BE，用途多样，值得依赖。

22K：虽然发生比较慢，而且是直线下段技，但胜在动作隐蔽，而且一击放倒，是蕾夏最好用的下段技。

22/88B：侧移后的主力浮空技。被防13帧不利，但是基本脱出了AA的距离，所以一般还是比较安全的。需要注意这招的位移方向与玩家侧移的方向相反，因此偶尔会发生明明回避开了纵斩，却



走回来重新中招的情况。

WS A+B：蹲姿中维持攻势的重要招式。下上段连携，一中全中后有2帧优势。之后如果派生出WS A+BB的话，无法被任何招式抢断，即使被防也只 -10帧，对上大部分角色都不会被确反。当对手留心防御WS A+BB时，WS A+BbB则很容易命中，即使对手再次防御住，蕾夏也拥有蹲姿中的11帧优势。

## 实用墙壁连段

3B（上墙）→ 4A+B（上墙）→ 6BA（打投派生）→ 6KK/CE

说明：几乎所有的上墙方式都能接4A+B再次上墙，打完后是进蹲姿打起身择。

4K（上墙）→ 44【A】→ AA BE → 3B（上墙）→ 4A+B → 66K

说明：版边4K确反后的高伤连段。由于必须预先输入44【A】，所以在不确认4K能否击中的情况下有一定的危险性。

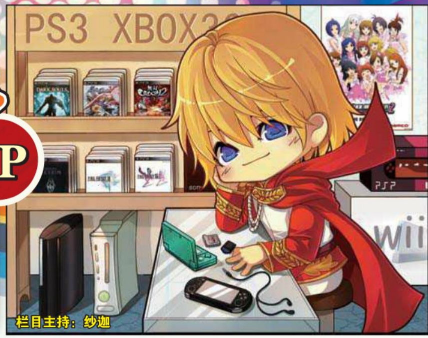
3B（上墙）→ AA BE → 3B（上墙）→ AA BE

说明：消耗一条必杀槽的高伤连段。这套连段的优点在于能够不击倒对手，不让对手逃出墙边的情况下，以站立优势继续进行攻势。





# 软硬兼施 HARDWARE&SOFTWARE SP




**3月17日，任天堂将在日本发售新的《怪物猎人3G》同捆版3DS，有两种颜色可选，价格为19800日元。内含：主机一台、游戏一张、充电台一个、电源一个、触控笔一根、2G SD卡一张、AR卡片6张，尽早出手的玩家还有赠品可拿。不得不说这个价格还是相当有吸引力的，对于那些苦等MH不至的PSP/PSV玩家来说，现在正是出手的时候！**

## 市场风向标 MARKET OVERVIEW

### 价格行情

——提供最佳购机方案

#### PSV购机推荐套餐

| | 品牌／型号 | 价格 |
|---|---|---|
| 主机 | PSV主机（港版，Wi-Fi） | 1800元 |
| 记忆卡 | 8GB索尼原装PSV记忆卡 | 268元 |
| 贴膜 | PSV组装高清贴膜 | 30元 |
| 保护包 | PSV组装软包 | 20元 |
| 总计 | | 2118元 |
| 近期推荐购入指数 | | 8 |

备注：主机官方标准包装附带USB数据线一根、电源及电源线一套。

点评：PSV的售价在经历了月初的短暂跳水之后，现在又恢复到了正常的稳定状态。虽然wololo已经放出了VHBL的破解程序，但因为对现有的玩家帮助太小，而且索尼也在3月2日从SEN移除了带有存档漏洞的《机车风暴 极地先锋》，所以这次破解对于国内的主机市场来说是丝毫没有影响的。预计在接下来一段时间，PSV的售价依然会维持在月初降价后的水准，毕竟现在主机的价格在刨除掉运费之后，也没有太多的水分了。除了主机之外，很多玩家还纠结于PSV游戏到底是买实体的还是选择下载，这里我们不妨就简单的说一下两者的优劣势。实体游戏应该是大部分玩家的选择，其好处也不言而喻，可以收藏，可以出售，但价格要比从SEN上下载游戏略贵一些，两者保持着40～100元左右的差价。但实体游戏的最大优势是可以出售，倘若你玩腻了这个游戏，那么你可以按照当前市场该游戏全新售价的50%～80%再卖给其他玩家，或者是和其他玩家直接交换彼此的游戏。而下载的游戏就不同了，除非你把带有奖杯和游戏的SEN帐号卖给其他玩家，否则肯定无法再次流通。这样相对计算下来，实体游戏的最终成本是要比下载游戏更低一些。可能很多玩家还会以下载游戏的合购举例反驳，两人合购，每个人花游戏一半的价格不就可以买完想玩的游戏了吗？如果你真的不计较两个人共用一个SEN帐号，共享奖杯，共享好友，以后只能你们两个人合购的话，倒也无妨。但相比之下大部分玩家应该还是会介意把所有隐私完全给另外一个人共享吧，所以现在的PSV下载游戏很难和实体游戏相抗衡。况且现在港版繁体中文游戏价格也并不高，250元以内就可以买到，假如你只买港版游戏的话，开销也并不算太大，而且今后还能继续流通，实体游戏的优势显而易见了。当然，游戏的选择权还在自己，这里也只是给纠结中的玩家一个小的参考而已。




▲VHBL暂时还不能改变PSV的国内市场走势。

| 主机及主要周边参考价格 | |
|---|---|
| PSV主机（港版，Wi-Fi） | 1800元 |
| PSV主机（港版，3G/Wi-Fi） | 2150元 |
| PSV主机（美版，Wi-Fi） | 1780元 |
| PSP-3000主机（6.60系统，钢琴黑） | 1000元 |
| PSPgo主机（6.40系统，黑白16GB） | 980元 |
| PSV用Hori高清贴膜（原装） | 80元 |
| PSP-3000用Hori贴膜（原装） | 68元 |
| PSP-3000用Hori贴膜（组装） | 10元 |
| PSP go专用Hori贴膜（组装） | 20元 |
| 4GB索尼原装PSV记忆卡 | 148元 |
| 8GB索尼原装PSV记忆卡 | 268元 |
| 16GB索尼原装PSV记忆卡 | 428元 |
| 32GB索尼原装PSV记忆卡 | 708元 |
| 8GB极速HX组棒 | 78元 |
| 8GB原装HX记忆棒 | 198元 |
| 16GB极速HX组棒 | 128元 |
| 16GB原装HX记忆棒 | 398元 |
| 北通PSP-1000开放式保护胶套 | 55元 |
| 北通PSP-3000保护胶套 | 38元 |
| 北通PSP-3000水晶盒 | 36元 |
| 北通中国风PSP-3000厚硅胶保护套 | 58元 |
| 北通中国风PSP-3000晶透水晶保护盒 | 48元 |
| 北通中国风EVA硬PSP-3000版 | 58元 |
| 北通USB原生铜数据线 | 28元 |
| 北通色差线 | 68元 |
| 北通魔方炫音 | 108元 |
| 北通灌电金刚 | 98元 |
| 北通动力堡垒 | 168元 |
| 北通动力堡垒迷你版 | 128元 |
| 北通PSPgo保护贴膜 | 38元 |
| 北通PSPgo防窥保护贴膜 | 58元 |
| 北通钢牌EVA硬包PSPgo版 | 48元 |

#### 3DS购机推荐套餐

| | 品牌／型号 | 价格 |
|---|---|---|
| 主机 | 3DS主机（日版白） | 1230元 |
| 电源 | 北通变电金刚 | 58元 |
| 烧录卡 | SCDS TWO全球版 | 218元 |
| SD/TF卡 | 金士顿8GB microSD卡（行货） | 58元 |
| 贴膜 | 3DS专用Hori贴膜（组装） | 28元 |
| 保护壳 | 3DS组装EVA硬包 | 38元 |
| 总计 | | 1630元 |
| 近期推荐购入指数 | | 9 |

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、伸缩触控笔一支、充电器一个、台座式充电器一个、2GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：前几期曾经提到此前已经开始筹备上市的3DS烧录卡因为技术原因陷入了破解僵局，很可能无法按照原定计划上市，现在这个消息已经得到了更多方面的确认。其中以首款3DS烧录卡为名的Crown 3DS已经正式宣布3DS的将破解无疾而终，官方对此说明："起初我们以为可以完成这项破解工作，但是由于这个问题实在太难突破了，所以我们觉得这项破解工作是没有可能再进行下去了。"这条声明也单方面宣告了3DS破解可能会彻底流产。据笔者所知，此前国内一共有三家研发3DS烧录卡的公司，目前Crown 3DS已经正式撤出，其余两家也遭遇到了同样的瓶颈，主机的破解看上去已经不容乐观，所以现在购买3DS主机的玩家一定要做好支持正版的准备。而国内3DS市场受烧录卡无法上市的影响，主机售价已经有了些许下滑，日版主机除了即将发布的深邃蓝外，其余颜色均已跌至1230左右，而深邃蓝预定价格也不过1250元，3DS主机市场几乎已经

■和右摇杆底座的附带功能不同，3DS专用托架的主要用途就是摆放3DS。



More, GO: 73139.blog.163.com

没有太大的水分。除了日美两主机之外，原先在NDS时代很受欢迎的韩版主机也即将在4月28日上市，但考虑到3DS主机锁区且这次的韩版定价没有太大优势，所以韩版3DS在国内见到的可能性较低。最后，同捆于《新光之神话 帕尔提娜之镜》游戏中的任天堂3DS专用托架目前已经有了单独上市的计划，本月22日发售，定价800日元，折合人民币64元左右。专用托架的主要用途是更舒服地使用触控笔，不想购买这个游戏但又想得到托架的玩家可以选择单独购买，月底前各地应该会有小批量的到货。

| 主机及主要周边参考价格 | |
|---|---|
| 3DS主机（日版） | 1230元 |
| 3DS主机（美版） | 1180元 |
| 3DS组装变压器 | 18元 |
| 北通变电金刚 | 58元 |
| 北通灌电金刚 | 98元 |
| 北通动力堡垒 | 168元 |
| 北通动力堡垒迷你版 | 128元 |
| 北通NDSi调音耳麦 | 58元 |
| 北通双电金刚NDSi直插电源与座充 | 78元 |
| 3DS专用Hori贴膜（原装） | 68元 |
| 3DS专用Hori贴膜（组装） | 28元 |
| 3DS专用Hori原装硬包 | 98元 |
| 3DS扩充底座（右摇杆） | 148元 |
| SCDS TWO全球版 | 218元 |
| EZ5i简装版 | 98元 |
| M3i Zero全球版 | 128元 |
| AK2i纸盒版 | 98元 |
| 金士顿 4GB TF卡（行货） | 38元 |
| 金士顿 8GB TF卡（行货） | 58元 |
| 金士顿 16GB TF卡（行货） | 98元 |

## PS3购机推荐套餐

| | 品牌／型号 | 价格 |
|---|---|---|
| 主机 | PS3 Slim主机（320GB，港版黑白） | 2080元 |
| 线材 | 北通原生铜HDMI高清线 | 89元 |
| 总计 | | 2169元 |
| 近期推荐购入指数 | | 8 |

**备注**：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

**介绍**：PS3市场本周没有太大变化，依然以非破解主机为市场销售主力。港版主机现在有四种颜色可以选择，分别是黑白蓝红，之前也都提到过。其中，蓝红两色的售价要比黑白贵100多元，320GB的价格在2200元左右。需要注意的是，港版主机附带的电源插头都是英式的大三角插头，普通的电源插座可能无法正常使用，你在购机时尽量留意下插头是否为英式三角插头，如果是的话可以选择购买英式转换插座或者是带有英式插头的电源来解决这个问题。当然你也可以咨询商家是否有相对应的转换器，一般一个转换插座在20～30元之间，不要被宰。如果不是的话，那就表明不是原装的港版PS3主机了，配件可能被调换过，需要谨慎出手。



▲这种插头转换器可以很好的解决英式三角插头的问题。

| 主机及主要周边参考价格 | |
|---|---|
| PS3 Slim主机（160GB，港版黑白） | 1980元 |
| PS3 Slim主机（320GB，港版黑白） | 2080元 |
| PS3 Slim主机（320GB，港版红蓝） | 2200元 |
| 原装DS3无线振动手柄 | 300元 |
| 原装PLAYSTATION EYE | 180元 |
| PS3 MOVE体感套装Move Basic Pack（手柄+摄像头） | 600元 |
| 北通原生铜P3色差线 | 68元 |
| 北通USB数据线 | 28元 |
| 北通球王2（六轴震动版） | 158元 |
| 北通球王2（震动版） | 158元 |
| 北通MVP球王2（六轴无线震动） | 248元 |
| 北通MVP特洛伊（无线震动） | 178元 |
| 北通武装军火（双枪版） | 98元 |
| 北通原生铜HDMI高清线 | 89元 |
| PS3断电开关 | 10元 |
| PS3电子狗JailBreak2 | 360元 |
| PS3 Slim eSATA内置硬盘扩展卡 | 50元 |
| 原装色差线（PS2通用） | 200元 |
| 组装色差线（PS2通用） | 20元 |
| 原装索尼HDMI线（1.5米） | 120元 |
| 高仿索尼HDMI线 | 45元 |

## X360购机推荐套餐

| | 品牌／型号 | 价格 |
|---|---|---|
| 主机 | X360 Slim主机（港版，4GB未破解） | 1800元 |
| 电源 | 原装电源（包改220V） | – |
| 视频线 | 北通原生铜HDMI高清线 | 89元 |
| 总计 | | 1889元 |
| 近期推荐购入指数 | | 7 |

**备注**：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带AV线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

**点评**：上期提到的同捆白色版Kinect的X360 Slim 4GB现在已经陆续到货，各地的售价大概在2200～2300元之间，主机是非破解版，有白色情结的玩家可以到电玩店里去看一看实物，感觉还是不错的。破解版的X360 Slim价格又有小幅攀升，且多以同捆Kinect的方式出售，搭配250GB硬盘拷满游戏，最后应该在3400～3500元之间，性价比不算太高，除非是想一步到位，否则花大价钱购买全套破解主机反而不如非破解主机加几张耐玩的正版游戏来得合适。




▲同捆白色Kinect的X360 Slim 4GB还附带两款正版游戏，购机的时候一定要注意哦。

**市场报价信息更新截至2012年3月16日，各地行情不一，本文价格仅供参考。**

| 主机及主要周边参考价格 | |
|---|---|
| X360 Slim主机（港版，4GB） | 1800元 |
| X360 Slim主机（港版，250GB） | 2150元 |
| X360 Slim主机（港版，4GB，黑色Kinect套装） | 2180元 |
| X360 Slim主机（港版，4GB，白色Kinect套装） | 2280元 |
| 原装电源（220V直插） | 260元 |
| 组装电源（220V直插） | 140元 |
| 原装无线手柄 | 320元 |
| 原装有线手柄 | 280元 |
| 翻新无线手柄 | 188元 |
| 翻新有线手柄 | 138元 |
| 北通VGA高清线 | 68元 |
| 北通原生铜HDMI高清线 | 89元 |
| 原装HDMI线 | 280元 |
| 组装HDMI线 | 50元 |
| 组装256M记录卡 | 60元 |

## 硬件短波 HARDWARE TIPS

# X360&PC即插即用 北通阿修罗360震动手柄：罗刹白 震撼上市

**产品名称：北通阿修罗**
**对应平台：X360全系列主机，PC电脑主机**
**产品类别：有线手柄**
**产品编号：BTP-2666**
**产品颜色：罗刹白 修罗黑**

**包含物品：**

**1个 北通阿修罗360震动手柄**
**1本 用户手册**

**产品特点：**

**X360手柄功能与架构，非对称模拟摇杆，防滑胶握把与防滑纹按键**



**产品说明：**

1.X360手柄功能，多平台使用，即可在X360全系列主机平台上使用，也可在PC电脑主机平台上使用，PC平台360类游戏（Games-for-Windows）无需手柄模拟软件与设置按键，即插即玩

注：WIN7与VISTA系统自带驱动无需安装，XP系统下请安装X360手柄驱动

2.经典X360手柄架构，圆弧十字方向键，八方向定位精准，搓招平滑过渡

3.非对称模拟摇杆，凹面左摇杆与凸面右摇杆，全方位下压，360度精确摇杆操作

4.LT/RT压感按键，具有按键压力感应功能，根据按键压力区别，产生快慢轻重等不同按键效果

5.防滑软胶握把与防滑纹压感按键，人体工学防滑设计，强化手柄握感与按键手感

6.模拟双震动效果，游戏真实细腻感官体验

7.MIC语音接口，玩家可使用360专用耳麦连接手柄，在LIVE网络游戏时进行语音交流

8.标准3米连线长度，抗静电磁环，防拉扯接口

了解更多相关信息，请搜索“北通阿修罗”

More, GO: 70139.blog.163.com

前三期本版块为大家介绍了数十款 2011 年的成就奖杯神作，相信没有几个人能将其全部消化的。从本期开始，本版块回归正常内容，即介绍一些成就奖杯的趣闻，外加当期神作推荐。就算你不是成就犯和奖杯迷，相信也能够在里面找到有趣的内容。

## 2011成就大赏

著名成就站 X360achievements 在上个月评出了 2011 成就大赏的各项得主。作为世界上规模最大的成就网站，尽管 X360achievements（以下简称 360A）不是官方组织，但其评选出的结果无疑是极具参考价值的。下面就为大家来逐一点评一下各大奖杯吧！

注一：由于 360A 是美国网站，上面的用户以美国玩家为主，因此评选范围中没有收录仅于亚洲地区发售的游戏。

注二：关于成就的难度判定，该网站采用了最简单的做法，也就是查看解除率，即以解除的人数除以所有玩过的人数，越高代表难度越低，反之亦然。

注三：分类奖项的设置与国内有较大区别，如主视角射击和动作射击游戏均被归入射击类。

### 最简单的单项成就

**Back in the Fight**

这个成就出自于《COD 现代战争 3》，其解除条件为“以任意难度开始单人战役模式”。作为去年销量最高的游戏，能拿到这个成就的人自然有如过江之鲫，获得这一殊荣可谓实至名归。

### 1000点难度最低的动作游戏

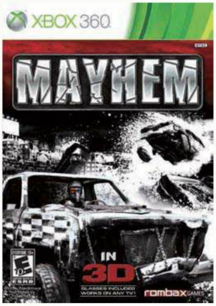
**X战警 宿命**

关于这个奖项还是有些争议的，不过考虑到《X 战警》的人气，玩此游戏的人确实也应该比其他神作多。游戏的魅力在于收集不用全搞，拿到一部分就可以交差。剧情分支成就可以选关补完，最高难度可以用 BUG 混过去，没有攻略也能顺利完美。

### 1000点难度最低的竞速游戏

**Mayhem**

对于大部分中国玩家来说这是个陌生的名字，原因在于本作不但锁区，而且有在线成就。游戏的难度那是真低，5 小时出头就能拿到 1000 点。所谓的在线成就只要有帮手，8 分钟内就能搞定收工，但锁区加在线，基本断绝了国内成就犯的念想。




### 1000点难度最低的角色扮演游戏

**神迹2 龙骑士传奇**

角色扮演游戏一般而言都需要花上很多时间才能完美，自由度高的美式 RPG 更是如此，本作虽然贵为难度最低，但实际上也至少需要 25 小时才能完美。但比起动辄要近百小时的《上古卷轴Ⅴ 天际》、《黑暗之魂》来，那确实是简单太多了。

### 1000点难度最低的射击游戏

**边缘战士**

这款曾被寄予厚望的跑酷游戏如今竟然只能凭借成就好拿而被人记起来。游戏虽然是一款强调多人在线的游戏，但全成就均可单人离线获得，看来开发商也是心里有数。不过部分成就还是要叫上好友帮忙一起拿会简单一些。




### 1000点难度最低的体育游戏

**麦登NFL 12**

“《NFL》系列”是根正苗红的成就神作系列，不仅代代好拿，还出过好几个能在 4 小时内搞定的作品，因此被成就犯们戏称为“你发了”。“你发了 12”全成就仅需要 5 ~ 8 小时，系列老鸟们如果能找个好战友联机，4 小时搞定同样妥妥的！

### 200点难度最低的XBLA游戏

**梦游美国**

总算出现了亚美玩家一致认定的结果。《梦游美国》虽然也是硬派游戏，但全成就用时约 90 分钟，难度之低难以想象。有趣的是游戏发售前，开发者在官方博客上大呼本作成就如何如何地好拿，真是司马昭之妻王元姬——路人皆知啊！

### 1000点难度最低的光盘游戏

**海军罪案调查处**

大名鼎鼎的《NCIS》在 292 期杂志的本版块中已经介绍了，3 小时左右的流程长度外加通关即有全成就的设定，本作想不火都不行啊！虽然比不上《CODE 18》这种 40 分钟全成就的神作，但对老美来说绝对是头号神作了。有趣的是日本网站认为本作全成就要 10 小时，原因你懂的。

### 最难的单项成就

**I Am Arthur Clark**

这回别说读者们，就连纱迦也没听说过这货。此成就出自 XBLA 游戏《世界大战》，据记载其解除率仅为 0.0006757%，仅每 14 万 8000 人中才有一个人能解除！天啊，那么请问这个成就的条件是什么呢？其实听起来也不是很夸张，只不过要求你最高难度不死通关而已……

### 最费时的单项成就

**非同凡响3.0**

这个奖项是绝对的无可争议！本成就要求玩家搞定 65 个黑甲勋章，其中单是 18000 场（6 种规则各打 3000 场）和 54000 人斩（8 个 6000 人斩加两个 3000 人斩）就足以让人望而生畏！不过令人惊讶的是目前全球已经有数百名玩家取得了这一成就，不得不说《战争机器 3》的魅力就是如此之大！

### 1000点难度最高的游戏

**伊甸之子**

本作的难度比较难用语言来形容，玩家可以自己试试。总之要想获得最高评价，你必须做到零失误，同时还得保证高分，容错率为 0%。老美们将本作的类型定为动作，因此本作同时也是 1000 点难度最高的动作游戏。

### 1000点难度最高的竞速游戏

**极限竞速4**

“《极限竞速》系列”基本上每代全成就难度都不低，究其原因还是因为游戏收录的内容太多，加上又是追求拟真驾驶，自然不会太简单。如果你能拿到全成就，你可以骄傲地在任何论坛分享你的这一成绩。

### 1000点难度最高的角色扮演游戏

**黑暗之魂**

老实说这个奖项有点名不符实，虽然本作的难度是公认的高，但由于研究的人多，加上各种强力 BUG（如龙头石刷魂）的存在，要想 1000 点其实并不难。不过相信就算你拿满了 1000 点，这个过程也充斥着各种不堪回首的记忆，从这点来说本作被评为最难还是可以理解的。

### 1000点难度最高的射击游戏

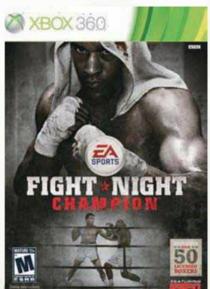
**战争机器3**

因为有“非同凡响 3.0”的存在，《战争机器 3》的难度自然也不是吹的。顺带一提的是游戏通过 DLC 追加了大量成就，其中还包括“132 种初始战斗勋带全获得”、“第二次达到 100 级”这种折磨人成就。要想把本作拿满，还真是勇敢者的游戏啊！

### 1000点难度最高的体育游戏

**拳击之夜 冠军**

《拳击之夜 3》是不折不扣的成就神作，但之后该系列突然摇身一变，全成就难度扶摇直上。作为最新作的《拳击之夜 冠军》不仅本身难度就高，而且将在线成就作为重头，共有 23 个成就只能在线获得，而且条件也极为苛刻。




More GO: 73139.blog.163.com

**200点难度最高的XBLA游戏**

**世界大战**

阿汤哥和斯皮尔伯格的《世界大战》有些年头了，不知为何游戏到2011年才出，而且难度之大令人发指。单是“I Am Arthur Clark”这个BT成就就够你受的了，多说无益，不服的人可以买一个回来玩一下。



## 其他重要奖项

| | |
|---|---|
| 成就BUG最多的游戏 | 孤岛危机2 |
| 成就设计最不上心的公司 | Capcom |
| 最差成就设计 | 生化危机4 HD |
| 成就设计最上心的公司 | Bethesda |
| 最佳DLC成就设计 | 战地3 重返卡坎 |
| 最佳成就设计 | 入口2 |

老卡身中两枪，原因在于老美对于旷世神作《生化危机4 HD》的成就设计非常不满——最高难度通关，全服装，全模型，1000点。在游戏出之前，纱迦个人也对其成就设计有过很多设想，如收集满箱子鸡蛋、全歼商击毙等等，没想到最后等来的结果却是这样的。当然，无趣归无趣，至少还挺简单，这点老卡还是把握得不错的。

至于《孤岛危机2》，BUG确实不少，其中最令人诟病的当然是那个“时隔6个月再启动游戏”，有不少玩家在六个月后怀着兴奋的心情放入游戏光碟，结果却发现成就没有解除，我想当时的心情真是只能用“坑爹”两个字来形容了。这个事情也告诉我们，永远不要相信这种玩时间游戏的成就。(笑)

## 360全方位 X360 FEATURES

### XBLA游戏成就增值

众所周知，X360的光盘游戏成就上限为1000点，而XBLA游戏成就上限为200点，微软对此规定执行得非常严格。SCE对于光盘游戏和PSN游戏也有类似的规定，但并没有实际去执行，因此不少PSN游戏都将白金作为促销手段。此举导致不少跨平台游戏获得了不公平的待遇，如《COD HD》、《三连星》两作等等都是PS3版有白金奖杯而X360版只有200点成就的例子。这令不少成就犯颇有微词。

微软当初在制定这条规则时，XBLA游戏的普遍价格是800点MSP。以成就量而言，1个光盘游戏等于5个XBLA游戏，而5个XBLA游戏是4000点MSP，换算为美元的话是40美元，等于正常的光盘游戏价格。但随着XBLA游戏的发展，如今1200点MSP的价格成为了主流，如此一来5个XBLA游戏就需要6000点MSP即60美元，这个价格明显过高了。

大概是考虑到这点，最近微软宣布：从4月1日起，游戏厂商将可以选择制作成就上限为400点/30个的XBLA游戏。而从6月1日起，所有的XBLA游戏的成就上限都必须为400点/30个。此外，每个游戏可以最多追加4个增加成就的DLC，其中每个DLC最多能追加100点/8个成就，这使得XBLA游戏的成就上限最大为800点/62个！

按照之前的算法，如此一来1个光盘游戏等于2.5个XBLA游戏，换算过来就是3000点MSP即37.5美元，可谓超值。虽说并不是所有的玩家都是成就犯，但这个规定的出台等于是在不改变价格的同时提高了附加价值，值得所有玩家庆祝！而WP7手机游戏的成就上限依然是200点，但个数不限。

## 周边大百科 OUR FUNNY WORLD

时隔四年，SEGA终于将在家用机平台推出最新的“《VF》系列”新作——《Virtua Fighter 5 Final Showdown》(简称《VF5最终决战》)，作为昔日的3D格斗游戏王者，想必很多当年在街机厅内鏖战的老玩家都对此难以忘怀，家用机版新作的推出让FANS重燃斗魂。本作将在今年夏天通过PSN/Xbox Live发售，为了纪念该作的诞生，SEGA与HORI将在游戏发售当天推出一款PS3主题摇杆。该摇杆和以往“三键式的VF”主题摇杆不同，这次HORI采用的是标准“**リアルアーケード** Pro.V3 SA”外加特制面板的搭配，不仅可用于《VF》的操作，也同样适用于其他主流格斗游戏。外观方面，整个摇杆本身则采用稳重的大理石灰色，和游戏的主题非常贴近。这套摇杆的售价为1万3800日元(含税)，和之前HORI推出同类限定摇杆基本价格相当，对系列有爱的同学可以考虑一下哦！



■对于《VF》这样硬派的格斗游戏来说，摇杆几乎是必不可缺的。

## 收藏陈列室 OUR TREASURE

### 《我的妹妹不可能这么可爱 携带版不可能出续作》初回特装版

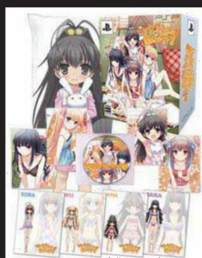
由热门轻小说《我的妹妹不能这么可爱》改编的TV动画自播映后人气扶摇直上，于是NBGI在去年推出了PSP版游戏，获得了FANS的一致好评。今年这款游戏也将迎来续作，虽然发售日从原定3月29日延期至5月17日，但玩家对于本作的期待却丝毫未减。

和前作一样，新作的特装版内容依然引人注目。游戏采用双UMD收纳，初回特装版还包括一张游戏OST、一本别册以及特制的收纳盒，虽然算不上特别豪华，但7330日元的价格却同样对玩家充满了吸引力。



### 《游戏也要听爸爸的话》初回限定版

《听爸爸的话》是时下正在热播的一部1月新番，眼疾手快的NBGI将在4月26日推出该作的游戏版，平台同样为PSP。值得一提的是，游戏的初回限定版除了游戏本体以外，还将包括4张迷你海报、4张浴室海报、1张广播剧DVD以及1个和小鸟游雏等身大的充气枕头，全部售价为8800日元。在这套限定版内，最吸引人的无疑就是雏的充气枕头，此外玩家提前预订游戏还能获得1张美羽的TCG卡片，喜欢的FANS务必要速速下手。(笑)



More ... 139.blog.163.com

# 多边共享



## X360 Kinect香港区CEO

纱迦 提供

多边趣闻

随着SCEH和内地交流逐渐增多，越来越多的内地玩家知道了项明生的名字。项总原本是一位著名作家，后受聘为索尼首位华人董事，为PS3、PSV在香港及内地的推广作出不少贡献。不过呢，除了索尼以外，微软向来也很重视香港市场。各位知道X360 Kinect香港区的CEO是谁吗？答案说出来可能会让你吓一跳：他就是著名影视明星古天乐。






古天乐其实早在2011年12月4日（即Kinect诞生一周年纪念日）便已正式接受了微软的任命。不过此CEO并非通常所说的Chief Executive Officer（首席执行官），而是Chief Entertainment Officer（游戏总监）。古仔对此笑称："很高兴能够获得Xbox 360 Kinect委任为CEO！虽然此CEO不同那CEO，但我终于等到这名衔了！想不到贪玩性格也可获得大家的认同，这对所有资深游戏玩家来说乃天大喜讯，可说是为他们平反。"古仔表示他喜爱玩电子游戏，不介意大家把他标签为"宅男"。假如时间允许的话，他会留在家玩上一整天！而适逢今次的机会，他终于可以明正言顺寓地打游戏了。

而古仔上任之时正逢《Kinect迪士尼大冒险》发售之际，他表示这款游戏玩起来"感觉非常新鲜、特别！原来电子娱乐已经进化到不要手柄的境界，操作如此简单，非常适合与小孩子玩乐。加上游戏手脚并用，会消耗一定的体力，流一身汗，感觉很健康！"眼下古天乐已经全面代言Kinect在香港的广告，相信如果Kinect正式进入大陆的话，凭借古仔的吸引力一定会大卖！

## 友基特约绘画小教程 Venom毒液

作　者：Hint Lee
使用软件：Adobe Photoshop CS2
使用设备：友基漫影1000L数位板

各位同学，这次是这个系列教程的最后一期了，有点小伤感阿，哈哈~。这次设定的是一个反派的暗杀类角色。她右手操纵的绿色火焰，能吞噬一切有生命的东西，唯有男主角的赤色火焰方能抗衡。




01这次没有用明暗色块加粗线条的起稿方法，而是直接用了同一粗细的线条来起稿。我经常换着方式起稿，貌似随心情吧！没有明确目的时用明暗来涂抹，可以从中找些灵感。知道自己要画什么的时候，多会直接用线条勾勒。



02草图完成后，开始简单的铺色。给背景一个浅灰，目的是给着色定一个参考的基准色。这次我还是打算把黑白素描关系画出来再着色，因为这样可以很好的把握人物的立体感。



03这里穿插下对手部装甲的讲解。从下图可以看到，草图阶段手部的刻画潦草得连我自己都汗颜啊。。。不过不要紧，这个阶段只要用线条画出想要的轮廓就好了，细节可以在加入明暗后再调整。按画好的轮廓联想里面的细节，再画出大概的立体感。细节在没灵感的时候，可以先放一下，等下一阶段再画，不用在某一阶段一直纠结。



04铺明暗的阶段，再次提醒同学们这个阶段很重要啊，最后人物的立体感就看这步了。大家画的时候要多放大缩小来审视画面，不要老盯着某一局部画而忽略了整体。这个阶段，让自己知道哪里是主光源，哪里是暗面，交界线、反光在哪里就可以了。



05又到了地狱式的一步了，深入刻画啊~这个步骤付出多少和作品能赚取多少眼球是成正比的。但不要太过火，如果画面全都非常细致，观众会找不到中心点的，你想表达的东西也可能会跑题。一定要把握好画面的节奏，有松有紧。例如衣服上虽然有华丽的暗纹，但重点不是衣服，而是角色，所以这些地方我会刻意把暗纹减弱。



06开始着色，延续上一期的方法。在黑白层上面新建图层，属性改为【颜色】，再在该图层上着色就可以了。通常这个步骤我会重复几次，因为次数少颜色会显得单一，不丰富。而且着色后有些细节也可能会丢失。所以我习惯在着色后再做一次深入刻画，如发尖，高光，还有暗纹的立体感等。



结束语：有同学一定会问绿色火焰是怎么画的？上网搜索"烟雾笔刷"或"火焰笔刷"会找到你想要的东西。最后谢谢观看教程的同学们，不知道看了6期教程大家有没有收获？本人倒是觉得进步了一点。多画毕竟是硬道理啊！我教程里没讲什么技法类的东西（本人无技可炫，哈哈），讲的都是一些绘画的观念和构思。个人觉得这是绘画的中心啊~最后祝大家突飞猛进，再见！

More, CG: 73130.blog.163.com

## 《黑暗血统2》限定版封面玩家做主！

多边趣闻

伽蓝 提供

THQ 年度大作，被广大玩家称为黑马的《黑暗血统》将于 6 月 26 号迎来续作，而关于《黑暗血统2》的主角更换为人气极高的、同为天启四骑士之一的死亡骑士一事相信广大玩家已有所耳闻。近日，THQ 在其官方 Facebook 上放出了 3 张限定版封面备选方案供玩家投票，得票最高的方案将成为限定版封面的最终定稿。3 张封面图片各有特色，但无论哪一张都将死亡骑士的冷酷与霸气显现的淋漓尽致，确实让粉丝们难以取舍。而为了感谢玩家们对此次活动的支持，厂商将会在确定封面方案后，从投票给该方案的用户中随机抽选 3 名幸运玩家并赠送由制作人签名的超稀有收藏版。但对于广大国内玩家来说，要参加此次活动有着大家都懂的阻碍，可以说是不小的遗憾。




## 欲海医心（Royal Pains）

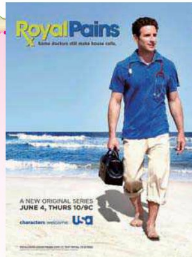
稀饭 提供

多边影视

尽管定位仍然算是一部医疗剧，但是《欲海医心》的主要故事发生地点不是哪家医院，而是在美国弗吉尼亚州的富人聚居城市汉普顿（Hampton），这里每天有众多超级富豪出没，豪宅遍地都是，法拉利和劳斯莱斯满大街开，在这里，医疗体系也和我们所熟知的公共医疗系统有所不同，名人和富人们更倾向于雇佣私人医生来为他们服务。

在因为一次意外而导致自己失去了在公共医院的职位后，汉克·罗森（Hank·Lawson）和未婚妻分道扬镳，随同弟弟 Evan 前去汉普顿散心放假，没想到却因为机缘巧合救了一位女士而成为了富豪波利斯（Boris）的御医，开始了他周旋在富翁之间的私人医疗生涯。

尽管剧情上带着点儿 YY 小说的味道，但《欲海医心》基本上还是一部爱情剧，并没有太过着力于描述汉克的医疗事业的成功，反而更多地着力于展现汉普顿富人们的奢华生活和几位主要角色之间的爱情关系。对于想要看医疗故事的观众来说，本剧恐怕不会令你们满意，但如果是想要看看蓝天碧海和俊男美女，本剧一定可以满足你们的需要。就我个人来说，最喜欢的角色还是 Jill Flint 扮演的吉尔·凯斯（Jill Casey），她和汉克之间那暧昧不清的感情关系也是本剧的看点之一。




## 4月新番——《AKB0048》

九兵卫 提供

多边动漫

日本人气少女偶像团体 AKB48 将推出相关动画的消息相信很多朋友都早已得知，如今这部作品的详细情报已经公开并将在 4 月与我们见面，下面由小编为大家简略介绍一下。

动画的正式名为《AKB0048》，剧情则以近未来的宇宙为舞台，在地球毁灭之前，曾有过一个传说中的偶像团体“AKB48”，沿袭“AKB48”的名字并且继承她们灵魂的“AKB0048”第 77 期 9 名研究生强行突入各种各样的星球，送去她们的现场表演，故事便是从这群女孩身上展开。

本作由擅长机器人动画的 Satelight（代表作《超时空要塞》）负责制作，总监督由河森正治担任，剧本为冈田磨里，而监督则是「迷糊餐厅」及「圣诞之吻 SS」的平池芳正，制作阵容非常豪华。

在配音方面，能登麻美子、泽城美雪、田村尤加莉等一线声优将为动画中袭名成员担当声优，另外 AKB0048 研究生的声优则从现任 AKB48、SKE48、NMB48 及其他团体中的 200 名女生中选出 9 位担任。



## 享受活神仙般游戏快感，一切尽在《神仙传》！

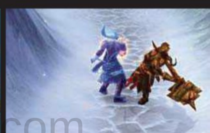
神仙传
sxz.the9.com

3 月 2 日《神仙传》正式开始公测，开创全新的 GM 模式，突破规则限制，玩法权限、服务权限、福利权限三大权限引领超高自由度的自助体验。

《神仙传》GM 模式最大的特色在于保证游戏整体平衡的环境下，打破游戏系统对玩家自由造成的障碍，将游戏的最高权限赋予玩家，玩家可以随心所欲的选择自己的游戏方式，获得最好的服务和最高、最全面的福利。在公测中，玩家将首次体验到全球首创的最新玩法：GM 模式，它由玩法权限（God Model）、服务权限（Game Master）和福利权限（Get More）三大核心权限组成。使用《神仙传》GM 权限，玩家可以完成无限瞬移、召唤 BOSS、千里寻踪、无限补给、隔空取物、自由幻化等各类以往只有 GM 才能做到的功能。运用这些特权，不仅节省玩家的游戏时间，也让游戏玩法更加丰富，获得不一样的游戏体验。此举将助力《神仙传》打造成全球首款自助型网游。

《神仙传》是由九城旗下火雨网络采用全 3D 的制作手段，历时 3 年倾力研发的一款即时制角色扮演类网游。《神仙传》由 Power 3D 引擎强大的渲染能力和知名音乐团队月之门打造出唯美宏大的视听盛宴，同时邀请到梦入神机、无罪、方想等知名作家担任背景故事的编撰，呈现给玩家原汁原味的神话史诗；游戏拥有八大门宗五大神职，能相互组合成为各种顶尖的强者；以天劫系统为核心的角色养成系统充满深度；以大逃杀、涿鹿之野为核心的 16 种团队 PK 热血刺激；包括奇遇、师徒、姻缘、家族、联盟在内的庞大社交网络功能强大；上百个贯穿千年历史的神话副本和活动让玩家爽不停。





More, GO. 73139.blog.163.com

## 关于打破游戏设计关联性的讨论

多边趣闻

金馆长 提供



GDC（游戏开发者大会）最后一天的重头演讲是关于打破游戏设计黄金率的，游戏设计中必不可少的三大要素是自律性（也就是角色可以对人物行为做出控制）、关联性（玩家和角色，角色和世界，角色和其他角色的关联性）以及能力性（通过持续不断的操作从各种意义上提高人物能力）。

所谓关联性，包括如下几个方面：

1.玩家与角色的联系。

2.角色是否能让玩家产生归属意识。

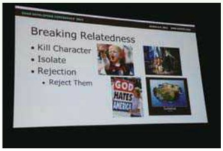
3.角色是否属于一个大的世界观。

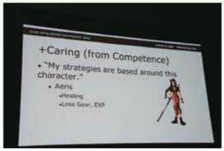
4.角色的同伴情况。

5.角色的行为能不能对其他角色造成影响。

一般来讲，游戏中只要很好地创造关联性，就能制作出比较令人满意的角色关系，比如我们熟悉的“《未知海域》系列”，德雷克和苏利文的那种配合就是很好的例子。但是如果有效地破坏这种关联性，也能造成很好的例子，比如《最终幻想Ⅶ》中的艾丽丝。艾丽丝在故事中承担了重要的角色、在队伍中是必不可少的回复系职业，可以说她在整个游戏中的地位比克劳德要重，但是，故事进行到一般，她死了。

一般来讲合理构建角色关系的话是不会让艾丽丝这种级别的人物在故事中盘就脱离玩家视线的，不过，正是因为这汇总反规则性的设计，让艾丽丝的死拥有了最震撼性的效果，所以，艾丽丝的死是合理打破规则的结果，当然，打破规则后如何进行后续设计也是非常重要的，比如我们需要一个或几个其他存在来延续她的地位和位置，至少要把故事编圆。



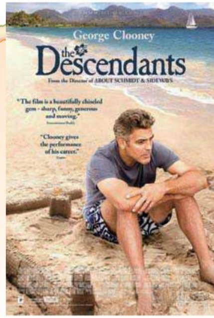

## 后人The Descendants

多边影视

华尔兹 提供

影片根据女作家凯·哈特·赫明斯的处女作小说改编。事业有成的马特金在平时忙于工作，却忽略了对家庭关怀，一次意外让他的妻子卧床不起，马特不得不面对他未曾管理过的家庭关系，与两个女儿的相处成了最大的难题，他还必须处理家族财产土地继承问题，这突如其来的事件逐渐改变了这个家庭。

其实这是一部简单细腻的电影，乔治克鲁尼不再是英雄人物，取而代之的是一位被生活摧残得疲惫不堪、略显不够格的父亲。他试着融入到两个女儿的生活中，重新了解自己的妻子。从乔治克鲁尼那跑起来略显笨拙的身影中，为我们传达出了许多讯息。这个中年男人一下挑起了太多担子，在美国人最重视的家庭观念中，他失去了太多，借着妻子的逝去，他又懂得了许多。影片中夏威夷的美丽场景、夏威夷当地特色的歌曲配合这个简单的故事，很容易让人陶醉其中。这么一部看似再简单不过的电影，再普通不过的故事让其成为了金球奖的最大赢家，并且在奥斯卡获得多项提名。如果想看到紧张跌宕起伏的镜头，这部影片并不适合你，但是愿意静下心来观看一部真正在“讲故事”的温情电影，《后人》总有一个地方可以触动你。

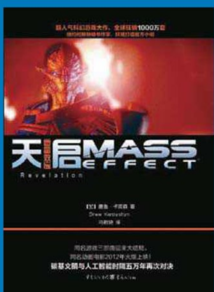



# 《质量效应》官方小说简体中文版4月出版

果壳阅读、重庆出版集团将于2012年4月，联合推出当下超人气科幻游戏《质量效应》系列的同名官方小说简体中文版。

卡宾森投身游戏业的经历颇富传奇色彩。他本是一名普通的银行信贷员，过勤勤肯肯、任劳任怨的小职员的日子，看起来与电子游戏没有半点关系。但是“天降大任”这种事真是谁也挡不住。某日卡宾森出了一场车祸，经过一场“劳其筋骨，苦其心志”的磨难，遂大彻大悟，立地成佛，辞了工作回到大学重修英文专业，再拾少年时的梦想，立志去当一枚作家宅啦。

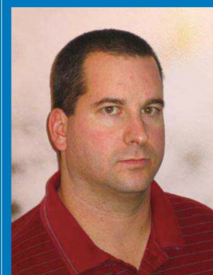
他起先给威世智公司的“被遗忘的国度”系列写了两本小说，




而后正式加入BioWare公司成为一名游戏编剧。《博德之门Ⅱ》、《无冬之夜》系列这些赫赫有名的游戏大作的剧本都是出自于他手。2006～2009年，卡宾森写了一套名为《达斯？贝恩》的星球大战官方小说，一举登上《纽约时报》畅销书排行榜，从此跻身北美当红一线作家之列。

有此如椽巨笔，便是《质量效应》游戏三部曲也容不下卡宾森心中的“质量效应宇宙”。游戏剧情中埋下的伏笔与未解之谜，令众多心痒难耐的玩家大呼不过瘾。面对玩家的呼声，卡宾森从善如流，一口气连写三部《质量效应》官方小说，在游戏剧情之外开创全新的故事，将游戏原作中若干神秘事件的来龙去彻底解迷。

第一部官方小说《天启》的剧情发生在《质量效应》游戏剧情之前二十年。第二部官方小说《升天》的故事发生在《质量效应》游戏剧情结束后不久。第三部官方小说《天罚》的故事发生在游戏《质量效应2》与《质量效应3》之间。



作者：卡宾森

More, GO: 78185.blog.163.com




在“315”的前两天，Konami 终于在官方网站承认《新 Love Plus》存在众多 BUG，此时距离游戏的发售日 2 月 14 日刚好是一个月时间。被称为国民级恋爱游戏的本作，原本应该给广大“彼氏”带来幸福，但如今留给玩家的却是深深的失望。而通过这一事件，我们应该认识到，游戏作为一种商品，质量问题和素质问题是同等重要的。相信就算你不是《新 Love Plus》的拥护者，也会因此在日后选购游戏时多长一个心眼。纵观业界历史，出现质量问题的案例不在少数。借着“315”的春风，本期杂志特意制作了“游戏 315”节目，旨在为大家揭开这些黑历史，提高大家的维权意识。

## PART 1：那些年，我们一起困扰过的游戏

众所周知，没有 BUG 的游戏是不存在的。随着游戏容量的变大，游戏内容越来越复杂，出现 BUG 的几率越来越大。因此对于一款游戏来说，DEBUG 这个环节也越来越重要。但不可思议的是，有些游戏充斥着各种 BUG 也敢发售，而且这些 BUG 并非隐藏很深，正常玩家只要玩上几个小时就能遇到，但游戏公司就是没查出来，实在令人费解。这样的游戏毫无疑问是本次“游戏 315”节目需要重点批斗的对象！

### 真·女神转生 Ⅱ

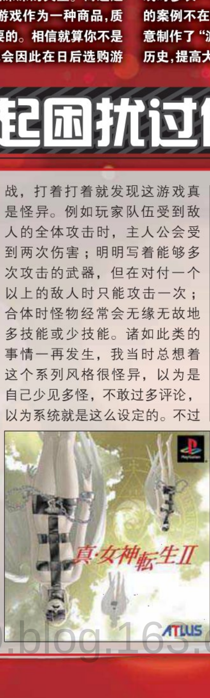
**原名** 真·女神转生 Ⅱ

**厂商** Atlus　**机种** PS　**发售日** 2002年3月20日

《真·女神转生 Ⅱ》最早于 SFC 登场，随后移植过 PS、GBA，并以怀旧游戏的形式上过 PC、PS3、PSP、Wii。在这么多的版本中，PS 版是最大的杯具。关于这点，我们特意请来了一位编辑部的证人，为保护证人的安全，我们对其头像进行了处理。



记得 PS 版（《真·女神转生 Ⅱ》）发售的时候，我刚来编辑部不久。久闻女神转生之名，但从未接触过，只知道风格很怪异。听说编辑部将制作攻略的重任交给我，我感到鸭梨好大。拿到游戏后就开始彻夜奋战，打着打着就发现这游戏真是怪异。例如玩家队伍受到敌人的全体攻击时，主人公会受到两次伤害；明明写着能够多次攻击的武器，但在对付一个以上的敌人时只能攻击一次；合体时怪物经常会无缘无故地多技能或少技能。诸如此类的事情一再发生，我当时总想着这个系列风格很怪异，以为是自己少见多怪，不敢过多评论，以为系统就是这么设定的。不过到了后来发现有些设定实在令人难以接受，比如战斗后仲魔有一定几率离队，卸除的装备有一定几率不见、剧情相关的重要道具可以从杂兵身上获得、存档后身上的魔货会消失等等。而且随着游戏进度的深入，死机的几率也越来越高。当我向老编报告时，老编还认为我是想偷懒，结果 Atlus 的官方网站已经公布了游戏竟然有 77 个 BUG，其中单是会导致死机、坏档、游戏无法进行的致命 BUG 就有 17 个之多！看来本人还是运气相当好的，只是白白浪费了数十小时。




本作后来由官方推出了修正版，由于游戏本来销量就不算高，因此修正版更是极为罕见，目前已炒到了极高的价钱。

**BUG性质：令人发指**
**官方对策：推出修正版**

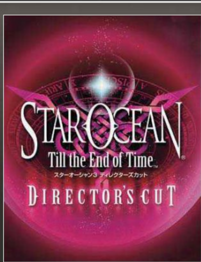
More, CO. 73139.blog.163.com

# 星之海洋3 直到时间的尽头

原名 スターオーシャン Till the End of Time

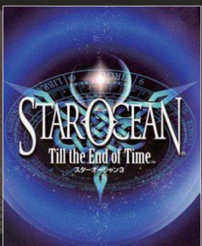
厂商 Enix　机种 PS2　发售日 2003年2月27日

《星之海洋 3 直到时间的尽头》(以下简称《星海 3》)原本定于 2002 年末与《宿命传说 2》同日上市,鉴于两者之间有很深渊源,媒体和玩家对这两个游戏的碰撞非常感兴趣,Enix 也和 Namco 公开叫板。不过临近发售之时 Enix 最终还是以提升游戏品质为由让《星海 3》延期,这让《宿命传说 2》在 2002 年末出尽了风头,创下了"《传说》系列"当时的销售记录。



▲tri-Ace知耻而后勇,之后又推出了传世经典《星之海洋3 导演剪辑版》(俗称红版),总算是长出了一口恶气。

但没有想到的是,延期并没有给《星海 3》提升游戏品质。游戏发售之后,立刻有大量的 BUG 报告反馈过来。当时 Enix 还未与 Square 合并,本系列对于 Enix 而言是非常重要的,出现如此大的问题自然不敢怠慢。官方迅速表示此 BUG 会发生在 SCPH-18000 之前型号的 PS2 上,并指责此 BUG 是由于 SCEJ 于 2002 年 12 月提供给第三方的数据库某部分出现问题所造成的。



《星海 3》没有必定发生的 BUG,但出现 BUG 的几率非常高,而且后果非常严重,包括各种死机、操作不能、战斗收集损坏等等,发生之前完全无法预测。最速 BUG 报告是打完游戏一开始的三连战就会进入操作不能的情况,运气好的玩家可以幸运地打至游戏终盘,但一旦遇到 BUG 就有可能前功尽弃。官方表示 BUG 只会出现在早期型号的 PS2 上,但事实上当时较新的机型一样有几率中招。最终官方只能选择推出新版的办法,不过玩家早已成为惊弓之鸟,本作的销量最终没能战翻《宿命传说 2》。

**BUG性质:举步维艰**
**官方对策:推出修正版**

# 牧场物语 幸福的诗

原名 牧场物语 しあわせの诗

厂商 MMV　机种 NGC　发售日 2005年3月3日

# 牧场物语 精灵驿站

原名 牧场物语 コロボックルステーション

厂商 MMV　机种 NDS　发售日 2005年3月17日

今天"《牧场物语》系列"虽然还是小有名气,但是比起过去来已经差了很多。而整个系列走向衰败的分水岭,便是 2005 年 3 月推出的两款作品。《牧场物语 幸福的诗》单就画面而言可谓系列最强,但游戏的 BUG 可谓多如牛毛,其中不少都会导致死机。部分 BUG 可谓相当搞笑,例如你在走路的时候或从马上下来的时候突然掉进了异次元空间,解决



▲不要被这些动物的可爱外表所迷惑,不想中BUG的话就要下得了手!

办法只能是重启游戏。而当你为你的小屋升级的时候,有可能导致当场死机,或是家具布置突然错乱甚至消失。以上这些情况只能解释为本作的故事发生于一个多元世界,时空错乱什么的只是小菜一碟。

如果说以上 BUG 还能通过存档来避免的话,那么因好感度提高而导致的当机 BUG 就真是没救了。本作名为"幸福的诗",原意是指玩家要收集幸福音色,其中不少都要通过和小动物搞好关系才能获得。当好感度达到一定程度后,玩家出家门时就会出现小动物向你赠送幸福音色的特殊事件。但由于 BUG 的缘故,不少小动物会站在你面前含情脉脉地看着你而不说话,此时你也无法行动,本周目游戏到此为止。要想有效避免这个问题,你平时走路得带上锤子,遇到小动物时见一次打一次……

稍晚一点推出的《牧场物语 精灵驿站》BUG 也不少,只不过不像 NGC 版这样有如此多的恶性 BUG,但一大堆满足条件却不会发生的事件也着实让人恶心。游戏还存在着诸如同一商品可以无限出荷的良性 BUG,最 NB 的是有时候你会收到一封信,拆开一看里面是 1 亿元(或其他大金额)。钱多了自然开心,但我们辛辛苦苦养鸡养牛栽花种树不就是为了赚钱吗,这么一来再打这个游戏还有什么意思呢? 从某种程度来说,这其实才是游戏最大的恶性 BUG 吧……

**BUG性质:寸步难行**
**官方对策:推出修正版**

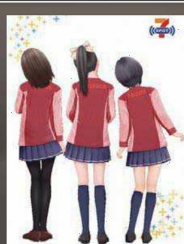
# 新Love Plus

原名 NEWラブプラス

厂商 Konami　机种 3DS　发售日 2012年2月14日

《新 Love Plus》的 BUG 成堆已经众人皆知,这是 3DS 游戏历史上首次出现这样的品质缺憾,游戏因 BUG 问题一时成为人们关注的焦点,制作小组以及 Konami 无颜面对玩家。

除了自行购买存档继承软件使用后会造成游戏数据错乱,玩家通常在本作里遇到的 BUG 也数不胜数。简而言之,游戏中 BUG 大致可分为两大类,一类是画面显示问题(可导致死机),第二则是逻辑触发 BUG,例如你和女友在 A 时间触发条件,B 时间却没有发生既定事件或者激发另一个毫不相关的事件。前者官方给出的解答是让玩家将画面进行颠倒即可恢复,或者直接重新启动游戏;不过当玩家遇到后一类问题时就没那么简单,这类 BUG 数量目前判明的已超过 30 多个,官方没有进行解释也无法给出解决方法。他们做的只能是向玩家进行道歉,并以缓兵之计宣布正在



▲"新老婆"刚来一个月难道就要离我们而去吗?

寻求修正方法,但这当然不是治本之方,对此大家也心知肚明只是未点破而已,直到目前传出 K 社计划全面回收游戏的消息……

《新 Love Plus》和其他游戏不同,玩家在通关后更多的游戏时间会花在与真实时间同步的"Real Time Mode"之内,这个模式可以玩一年或者更久。也就是说,随着时间的推进,玩家发现的 BUG 也必然会越来越多,甚至不排除今后出现致命 BUG 的可能。长痛不如短痛,或许游戏发售后 1 个月的现在做出回收游戏的决定,对于 Konami 来说并不是什么坏事。

**BUG性质:摧毁真爱**
**官方对策:有待观察**

# PART 2：游戏太危险了，还是玩泥巴吧！

在今天揭露的这些游戏里，有部分比较可惜。它们本身素质不低，BUG 也不多，但偏偏就是有那么一两个诸如死机、坏档之类的恶性 BUG，造成了极恶劣的影响。虽然很替他们惋惜，但从玩家角度出发，这样的游戏同样也不能饶过。千里之穴溃于蚁穴、细节决定成败……诸如此类的话古今中外从不缺少。下面让我们来看看究竟有哪些倒霉鬼倒在质量关上吧！

## 最终幻想Ⅷ

原名 FINAL FANTASY Ⅷ

厂商 Square　机种 PS　发售日 1999年2月11日



▲不知是不是本作的PC版打击了Square的自信心，至今我们都很难玩到SE游戏的PC版。

大名鼎鼎的《最终幻想Ⅷ》在发售之初也是饱受 BUG 困扰，其实游戏的致命 BUG 只有一处，即玩家在第 3 张碟时有一定几率发生游戏无法进行的情况。此 BUG 的出现几率不大，具体触发条件为：先打过第 3 张碟的**トラビア**溪谷，之后触发**セントラ**遗迹的限时事件，然后在时限结束时选择 RETRY。很显然这并不是一个出现几率很高的 BUG。但由于 FF 在当时的地位可谓如日中天，玩的人实在太多了，Square 不得不慎重对待。除了官网之外，Square 在很多平面媒体上都进行了相关的说明，态度相当负责。

令人不解的是，同年 10 月 3 日推出的 PC 版却成为了集各种 BUG 之大成的作品，其中最广为人知的便是卡片 BUG。具体来说就是有三张卡片会导致数处主线剧情无法进行以及 Obel Lake 的谜题无法完成，而卡片部分又存在着无缘无故丢失或又突然出现的情况。由于是 PC 版，这里就不做过多讨论了，不过 PC 版随后通过补丁修复了不少 BUG，这点是当时任何一部家用机都无法做到的。

**BUG性质：无法继续**
**官方对策：媒体通告**

## 街头霸王Ⅲ 三度冲击

原名 Street Fighter Ⅲ 3rd

厂商 Capcom　机种 街机　发售日 1999年5月12日

提起《街头霸王Ⅲ 三度冲击》，相信各位玩家即使没有玩过也绝对听过。作为“《街头霸王》系列”的正统续作以及“Ⅲ”系列的最终作，本作可以说是到达了当时格斗游戏前所未有的高度，直到今天仍没有人能够超越。游戏虽然使用当时流行的 CPS3 基板，但作出了远超同类游戏的画面。不过在这里我们要谈的并非其辉煌的历史，而是关于 CPS3 基板与《街头霸王Ⅲ 三度冲击》的一个恶性 BUG。在街机版中，当出现肯与真琴的对局时，只要肯用前投将真琴终结时，主机电源会强制中断。这招可谓屡试不爽，最要命的是它有可能会导致基板出现损坏，而且无法修复，因此这也成为了玩家之间一个禁招。虽然后来新出的基板修正了这个恶性 BUG，但其损坏的基板却不计其数。对于玩家来说，这可能只是一个无关紧要的 BUG，大不了亏了一枚代币。但如果你是街机厅老板的话，你还敢引进这个游戏吗？CPS 基板的诸多问题，导致 Capcom 基本放弃了研发新街机基板的工作，昔日的街机霸主从此雄风不再。



▲这就是杯具的CPS3基板了，其正规名称为CP SYSTEMⅢ。

**BUG性质：基板损坏**
**官方对策：推出修正版**

## 影之心Ⅱ

原名 シャドウハーツⅡ

厂商 Aruze　机种 PS2　发售日 2004年2月19日

至今仍有人认为《影之心Ⅱ》是 PS2 上最优秀的日式角色扮演游戏之一。柏青哥大厂 Aruze 重金打造的本作，无论是人设、画面、音乐、系统、剧情均让人难以挑剔，为当时处于若干知名系列把持之中的日本市场注入了一针强心剂。不过杯具的是游戏存在着进度损坏的 BUG，而发生的原因却是非常简单。大家知道，从 PS 开始在存档的时候屏幕上就会出现著名的“拔差”警告，提醒玩家在存档过程中不要进行诸如拔出记忆卡、弹出游戏光盘、重启、关机的行动，否则在读写的过程有可能出现错误，从而导致存档损坏。而本作的杯具发生在存档所需时间与屏幕上显示的警告时间不符，当玩家以为存档成功时，其实依然还在读写中，而这个时候玩家已经可以自由执行其他操作了。就是这么简单的一个问题，导致玩家从 DISC 2 开始频繁发生杯具。官方给出的解决方法其实非常简单，那就是在系统提示存档结束后再多等几秒钟，同时期间不要进行其他任何操作。此外官方还承诺，任何玩家只要将自己出现问题的记忆卡寄过来，工作人员会保证尽快将其修复。但对于那些不经常上网的玩家来说，恐怕在得知官方的补救措施之前便已经愤怒地将游戏卖掉了吧……



▲令人怀念的系列角色大集合，新作为何遥遥无期？

**BUG性质：存档损坏**
**官方对策：官网通告、免费维修**

## 灵魂能力Ⅲ

原名 SOUL CALIBUR Ⅲ

厂商 Namco　机种 PS2　发售日 2005年10月25日

公平地说，《灵魂能力Ⅲ》具备满分游戏素质。游戏的画面达到了 PS2 的最佳水平，游戏内容之丰富堪称格斗游戏史上最高，设计者甚至为游戏准备了一个即时战略模式。但问题就出在这个模式里，在美版中如果你拥有该模式的存档，之后删除过记忆卡里的任何存档，那么你的《灵魂能力Ⅲ》就会损坏。

More GO: 73139.blog.163.com




▲大受好评的自创角色系统便源自3代，但由于BUG的关系很多玩家都不敢用。

听起来还不算糟糕？本作的日版晚推出一个月，听起来似乎还有办法补救，但事实上 Namco 搞出了更大的问题。当记忆卡里有本作的存档时，只要你删除任何建立时间早于本存档的存档，其结果就是记忆卡里的存档全部损坏！毫无疑问，这是一个非常严重的 BUG。虽然 Namco 后来推出了修正版并为所有购买旧版的玩家免费调换新版，但系列的口碑不可避免地受到了损失。惟一值得庆幸的是，本作没有推出专用记忆卡，否则真是莫大的讽刺。

**BUG性质：记忆卡故障**
**官方对策：推出修正版**

## 塞尔达传说 天空之剑

**原名** ゼルダの传说 スカイウォ-ド ソ-ド

**厂商** Nintendo　**机种** Wii　**发售日** 2011年11月23日

一向以把关严格而著称的任天堂，偶尔也会有失手的时候。当《塞尔达传说 天空之剑》进行到唤醒了空之大精灵之后，要分别去森林、火山、沙漠三个地方收集勇者之诗的段落，去这三个地方并没有固定的顺序。不过假如先进去沙漠触发给雷龙找生命之果实的任务，完成后再去跟拉奈尔洞窟中的挖洞人对话，那么之后再去森林或火山就无法触发寻找勇者之诗的剧情，导致流程无法继续推进。

官方公布的回避方法是先收集森林和火山的勇者之诗，最后才去沙漠。如果已经发生了 BUG 的也可以把存档拷进 SD 卡中，寄回任天堂总部进行数据修复，而目前官方也已经提供了修复补丁下载。

不过即使先进入沙漠，完成雷龙的任务后在附近的存档点返回天上就没事——正常来说大部分人也是这么做，挖洞人既不在必经路上也没有特别奖励，完全没必要去找他。所以触发这个 BUG 可以说比触发隐藏剧情还难。但毕竟游戏已经进行到后期，离通关就两三步之遥，假如不幸中奖了还是会令人产生掰盘的冲动。

**BUG性质：无法继续**
**官方对策：官网通告、免费维修、更新升级**




■设计对白："汝之塞尔达吾养之，法伊是个好姑娘，你们快回去结婚吧。"

# PART 3：盛名之下，其实难副

据调查，玩家最不能接受的游戏质量问题为：死机、坏档、不能继续游戏以及造成硬件损害。如果没有以上问题，那么这至少是个能顺利玩下去的游戏。但如果各种各样的小毛病多了，一样会严重破坏玩家的心情。就好像消费者买了台电视机，可以正常使用，就是偶尔自动换换台、音量突然变大什么的，你能接受吗？答案当然是否定的。节目进行到现在，气氛越来越热烈，我们收到了大量爆料人的来电，揪出了不少问题游戏。而在这其中，我们甚至看到了不少所谓的大作、名作的身影。

## 杯具的《NBA》

*爆料人：华尔兹*

话说体育类游戏似乎特别容易出 BUG，《FIFA 12》DEMO 中的各种由人体碰撞引发的悲剧就不提了，球场上没事来个遁地穿墙什么的也时有发生。这里重点批判一下"《NBA 2K》系列"几作中出现的 BUG，首先最令人发指的就是裁判拿着个球死活不肯给你，时间久了就在那耗着，一场比赛看着裁判拿着个球玩总不是办法，只好用叫暂停的办法逼裁判把球交出来，如果此时正好赶上暂停用完了就……

还有就是在 BUG 满天飞的《2K10》中，可能是球员不服气或者热情未退，比赛都打完了，球员又从更衣室重新跑回球馆迟迟不肯散场。好在最近几作中这种 BUG 出现几率少了，不过每年必有 BUG 成就、奖杯的老毛病还是没改，尽管大多数已经在日后的补丁中都一一解决了，但惟独还是给华尔兹留了一个 PS3 版《2K10》目前还是98% 的进度。

至于"《NBA LIVE》系列"的 BUG 就不提了，当年胎死腹中的《NBA Elite 11》一部分原因就是 DEMO 中的 BUG 太多，直到今年才有复苏的计划。DEMO 中的 BUG 到底有多离谱？看看图中的耶稣拜纳姆！

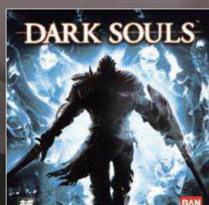




■后来更有网友为了讽刺这个 BUG，特地制作了这张图片。

## BUG猛于虎的《黑暗之魂》

*爆料人：洛克*




若要说起《黑暗之魂》的 BUG，相信大部分人都会想起这个游戏的各种良性 BUG。确实，刷魂、刷交换物品及一箭灭龙等诸多 BUG 给玩家带来不少便利。不过有句话说的好——乐极生悲，本作除了良性 BUG 外，也有一些恶性 BUG，其中最为典型的便是角色卡死的 BUG。

角色卡死 BUG 是从《恶魔之魂》中就出现过的超级 BUG，没想到

More, GO. 73189.blog.163.com




的状态下，地上是会出现一种能查看其他玩家留言的"建言"，有一些坏心眼的玩家会故意留下错误的建言将你引进可能触发卡角色BUG的地点。

在游戏中触发卡角色现象后不要惊慌，先退出游戏读档重来，如果读档的方法不奏效，可以尝试以下方法解决：

1. 先看看能否使用道具，在能使用道具的情况下有多种手段可返回篝火，例如使用自杀类道具或奇迹"返乡"。

2. 如果无法使用道具就有点危险了，只能让怪物打死，若附近没有怪物，只能联网游戏并上网发帖求助，祈祷有路过的好事者入侵你的世界将你杀死。

3. 最糟糕也是最倒霉的情况——角色处于无敌状态，此时无法使用道具也不会遭受攻击，由于本作不支持复制存档，如果之前没有开启云存档服务并备份存档，那么这个档也只能宣告作废了……

《黑暗之魂》中不仅没有杜绝，还将这个"优良传统"给完美继承下来。游戏中不少地方存在卡住玩家的死角，当玩家不小心进入这些地方时有一定几率被卡死，此时角色无法移动。由于本作是无法复制游戏存档的，如果运气不好遇到这事，那么之前的所有努力很可能都浮云了。最要命的是，在联网游戏

# 《上古卷轴V》：僵尸新娘从天降

*爆料人：稀饭*

其实讨论BUG对于《上古卷轴V》这种规模的游戏来说不太公平，一个很典型的事实是，"《上古卷轴》系列"一向追求的是创造一个尽可能庞大的世界，制造出一个史诗般的故事。然而人力物力是有限的，要把这个庞大世界每一寸土地每一个NPC身上的BUG揪出来，基本上就是天方夜谭。所以任何玩《上古卷轴》这类沙箱游戏的玩家恐怕对BUG这种事情已经是见怪不怪了。但话说回来，BUG就是BUG，遇上了还是会让人感到不快，有些更会让人啼笑皆非。这里只举游戏中最搞笑的一例：在本作当中，玩家带着的追随者有可能会被杀死，当玩家带着的队友是Lydia时，她被杀死后，玩家一旦和某位女性结婚，Lydia的尸体竟然会在婚礼礼堂从天而降，恐怕是系统在婚礼时会召集同伴前来参加，把Lydia的尸体也算进去。如果只是这样，那大不了就是场面比较搞笑，但是这时包括新娘在内所有亲友都会唾弃玩家，导致婚礼失败。更好玩的是，玩家可以通过藏起尸体再去找婚礼主持人道歉的方式继续成功结婚，但在结婚后，Lydia的尸体又会神使鬼差地出现在玩家位于Whiterun城的家中，简直是阴魂不散。相比起这个极其经典的BUG，其他什么任务NPC因为其他任务死掉而导致任务无法进行，任务之间互相冲突导致无法完成任务取得成就奖杯等情况也只能算是小毛病了……


▲这位大哥，虽说碰到熊你可以装死躲过去，但你好歹先下马啊……

# 成就奖杯BUG

*爆料人：纱迦*

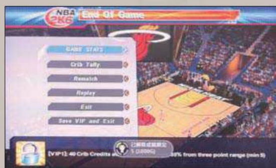
成就奖杯系统作为游戏的一项要素，自然也少不了出现BUG的情况。成就奖杯系统的BUG归根结底只有一种，那就是满足条件却拿不到，不过就结果而言有两种，一种是还能补救，另一种是完全无救。后者自然是最令人痛恨的，这样的游戏虽然不多，但个个都很恶心。这个部分可以写上一大段文章，这里就只举几个影响力较大的例子。

首先是"《NBA 2K》系列"，该系列最近几作几乎代代都有类似的问题，是玩家最为头痛的问题系列。若不是刚刚有玩家发现了弥补的办法，最新一作《NBA 2K12》不知会让多少人中招。具体可参见本期的"玩运动"栏目。

《最终幻想X Ⅲ》的奖杯BUG也非常有名。当你获得部分奖杯后就可以获得对应的主题，只要回到游戏的标题画面进行安装即可使用该主题。但如果你在更换了主题后继续游戏，那么就会出现不能获得奖杯的BUG。解决办法是安装完主题后退出游戏或直接关机。

最新的PSV版《FIFA足球》也存在着奖杯BUG。奖杯"Home and Away"要求玩家在所有球场获胜，但就算你完成这一目标也无法解除这个奖杯。关于此BUG可谓众说纷纭，有人认为就是单纯的奖杯BUG，有人认为是因为EA在PSV版里漏做了一个球场……除此之外，还有两个奖杯存在着有一定几率拿不到的情况。

成就奖杯BUG比较恶心的一点是厂商基本上不会推出解决这一问题的补丁，而且越是大厂就越不上心。遇到这种情况，我们也只能自我安慰了："玩游戏最重要的是开心，成就奖杯不能当饭吃……"（胜负师乱入：问题是拿不到奖杯我开心不起来啊！）



▲打完一场比赛瞬间弹出1000G成就？不过这可不是BUG，只不过是因为《NBA 2K6》太简单啦！

# 《零～月蚀假面～》：消失不见的怨灵

*爆料人：八重樱*



这个小标题乍看之下有点自相矛盾，怨灵嘛都是来无影去无踪的，消失不见不是常有的事吗？但此处所说的"消失不见"是指《零～月蚀假面～》中本该出现在某一地点的怨灵因为制作组的疏忽而无法被玩家拍摄到，导致全灵LIST无法100%完成，对玩家最直接的影响就是无法解开"祭"这枚镜头。非"《零》系列"的老玩家大概不知道"祭"这枚镜头在战斗中有多大作用吧？打个比方来说它就等同于《生化危机4》里面的无限火箭筒，只要拿到之后甭管是什么难度下的怨灵在五连拍下也得去见上帝呀！如此神器就这样无情地抹杀掉了，换谁谁不恼火？其实这个BUG在游戏发售之前如果能认真地测试一下是完全可以避免的，究竟是哪个环节出了问题我们不得而知，只是《零》这个品牌形象受到影响着实让人痛心。于是柴田诚和菊地启介只能苦笑着对FANS说："发生这种事，大家都不想的。饿不饿？我给你煮碗面……"

More, GO. 73130.blog.163.com

## 流年不利的Capcom

*爆料人：广大玩家*

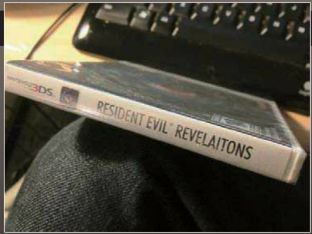
Capcom 历史上没少摆过乌龙，当年 Wii 版《大神》封面上出现了 IGN 网站的水印，一时成为业界笑谈。2012 年开年以来，Capcom 有多款大作登场，不过啼笑皆非的 BUG 也不少。之前广为流传的美版《生化危机 启示录》包装问题便是一例，侧封上把 REVELATIONS 写成了 REVELAITONS。搞笑的是话日文版

©CAPCPOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED

的拼写反而没有问题，真是让人情何以堪。

而美版《阿修罗之怒》的包装封底上有一句宣传语："RELENTLESS ACTION AND NEAR IMPOSSIBLE CHALLENGES"，里面的 CHALLENGES 被拼写成了 CHANLLENGES。官方随后修正了这一错误。

最新的 GDC 2012 的《重铁骑》宣传片最后，更是出现了 CAPCPOM 的字样，看来新进社的这帮员工连自己的公司名都搞不清。这些 BUG 虽说不会给玩家带来什么困扰，但如此多的集中出现，还是不免让玩家对公司近况有所怀疑啊！（本期光盘有收录这段视频，有兴趣的话大家可以看看。）




# PART 4：质量问题的起因和对策

上面为大家介绍了三大类质量问题，看到这么多的 BUG 报告，不知各位是否有一种迫在眉睫的危机感呢？下面就让我们来讨论一下这些问题的成因以及官方和玩家的应对办法。

## BUG的起因

准确地说，我们要讨论的是其实是"为什么 BUG 没有被检查出来"，而并非"为什么 BUG 会产生"。如果要讨论 BUG 的产生，那么势必会变成专业知识讨论。而说到为什么 BUG 没有被检查出来，那么答案只有一个 :DEBUG 不过关。

DEBUG 也就是通常所说的除错、捉虫。每个游戏的 STAFF 中，都会专门列出 DEBUG 的工作人员名单。事实上负责 DEBUG 工作的，不单是游戏公司的人员，有时也会有普通玩家或外界专业人士。在我们的读者中，曾经有专门负责为 Ubi、Konami 等公司进行 Debug 工作的人。据他们表示，DEBUG 是一项非常枯燥的工作，普通玩家只想着把游戏打通，然后继续挖掘隐藏要素。而负责 DEBUG 的人员则需要将分给自己的游戏环节在各种不同的情况下反复玩上数十甚至上百遍，而且往往交给他们的游戏版本是比较早期的版本，例如 CG 未完成、建模很粗糙、没有语音等等。像绿川光为《机战》DEBUG 的待遇，不是所有人都能享受到的。

根据游戏规模的不同，负责 DEBUG 工作的人数也不定。对于像《横行霸道》这种沙箱游戏来说，负责 DEBUG 的人员是最多的。而对于有网络要素的游戏来说，请再多的 DEBUG 人员也有如杯水车薪，这个时候就需要进行内测、公测。但如今的游戏越来越复杂，DEBUG 工作也越来越艰巨，拿有自创角色要素的游戏来说，假设某个部件和某个身材配合起来会出现 BUG，这就是很难查出来的，因为各种组合加起来可以有数亿种变化！所以前面有说到，只要不是什么致命 BUG，一般玩家还是可以理解的。但像在第一部分中列举的那几个满是 BUG 的游戏，那只能理解为出于节省经费的考虑完全取消了 DEBUG 环节。当然还有一种可能，那就是厂商明知道有 BUG，但出于抢占市场、争取业绩的考虑而强行推向市场。不过这个就不足为外人道也了。




## BUG的对策




▲ Konami 关于《新 Love Plus》的通告截屏。

有 BUG 不可怕，只要有应对得当，有时对厂商来说反而有加分效应。归纳一下厂商的对策，大致可以分为以下几种：

### 公开承认

这最初的一步事实上也是最困难的一步。因为厂商都非常顾及自己的企业形象，也许买了游戏的人里只有 1/3 的人遇到问题，但如果你公开承认这一点，那么所有的人包括没有购买游戏的人都会清楚地知道这个事实，而更恐怖的是通过口耳相传效应，你犯下的错误也许会十倍百倍地扩大。

如果确认游戏有重大质量问题而不得不承认，一般厂商都会选择过一段时间再公布。这是因为对于大部分游戏来说前几周的销量占去了总销量的大头，如果一开始就承认有质量问题，势必会让大量玩家持币观望或选择等二手，这样造成的损失将无法估量。相信这便是 Konami 在《新 Love Plus》发售后一个月才认账的最大理由。

### 官方指引

这个办法多见于回避单一 BUG 的情况，如前面介绍的《最终幻想Ⅶ》、《影之心Ⅱ》、《塞尔达传说 天空之剑》。这种 BUG 是可以通过特定操作来弥补的，因此不但不应该回避，而且应该提早公布以正视听。当年《最终幻想Ⅶ》的 BUG 回避办法还需要 Square 到各大平面媒体上花钱刊载，如今随着网络的发展这点早已不是问题。不过并不是所有出现质量问题的游戏都能采用这个办法。




▲如果你开机发现你的女友突然上吊，或者变成黑人，请淡定。

More... 73139.blog.163.com



▲本来在 PS2 上过得还算滋润的《蔚蓝依旧》，到了 Wii 上之后再也不见起色。

## 出修正版

出修正版是比较常见的对策，但对厂商来说损失极其惨重，具体步骤如下 ：1. 研发出完全根治 BUG 的修正版 ；2. 根据市场需求估算修正版销量来生产 ；3. 将所有还未卖出的旧版全部回收，换成修正版 ；4. 在各大媒体上打出广告提出可以为玩家免费更换修正版。

由于问题出在自己这边，所以回收和更换所产生的费用全部需由厂商负担。生产修正版自然需要额外成本，另外所有的旧版也完全作废了。如果是销量很大的游戏，光是负责检查、调换、发送的人工就是很大一笔支出。但对于厂商来说这是没有办法的。

从之前介绍的案例来看，凡是推出修正版的游戏，一般还会推出完全版。这一方面是为了弥补修正版所产生的费用，另一方面也是对死忠们的回报。其中不少都会成为真正的经典。而修正版游戏由于出货量的关系，如今的市场价值会比原版高出很多来。

## 更新升级

进入本世代之后，通过在线更新升级已经是相当普遍的行为，这也为游戏厂商解决质量问题提供了一条近乎完美的途径。通过更新升级不仅可以节省推出修正版所带来的高额成本，而且可以反复进行，完全不用担心 BUG 没有一次性清完而留下口实。在这方面网络功能贫瘠的 Wii 就比较杯具。Wii 初期的游戏《蔚蓝永恒》在发售初期曾曝出过一个奇怪的 BUG ：当在水族馆中放入指定鱼类时就会死机。这本来是一个很小的 BUG，但任天堂本着对玩家负责的精神还是推出了修正版，这对于这款销量不高的游戏来说无疑有如雪上加霜。如果该游戏出在 PS3 或 X360 上，相信一个小小的补丁就能解决问题。不过 Wii 到了后期，也开始通过补丁的方式来解决问题，如《塞尔达传说 天空之剑》。随着 Wii U 的推出，相信任饭朋友们再也不担心会遇到类似问题了。


▲对于花了数千大洋买《新 Love Plus》豪华限定版的人来说，只是四百多的游戏出问题，真的算是不幸中的万幸了。

## 不作为

虽然比较无耻，但不作为确实也是一种对策。其实对于大部分厂商来说，只要 BUG 不够致命，他们的首选应该都是不作为，毕竟只要承认有质量问题就会影响口碑，只要研发修复就会产生额外成本。

不过不作为的原因还有一种，那就是没办法。如果厂商自己也搞不定这些质量问题，那么能做的也只剩下不作为这一条了。就算是高清游戏，如果在开发时没有留下后门，那么就算出现问题，要想通过更新升级来搞定也是很有难度的。如果不是什么特别严重的问题，选择召回推出修正版肯定不值，于是便只能不作为喽。

写到这里衷心希望 Konami 能早日推出《新 Love Plus》的修正版或更新升级，否则国民级女友话题就此衰了。

# 玩家的对策

地球如此危险，普通人又没法回火星，那么怎样才能避免因游戏质量问题而导致的损失呢？这个问题对于中国大陆的玩家来说尤其难办，因为目前主流的各大主机和游戏均无大陆行货，因此当你购买的商品出现问题时并不能指望中国索尼、中国微软或神游。对于在国外有亲朋好友的人来说，这个问题要相对好办一点，但想必绝大部分玩家是没有这种门路的。不过尽管如此，身处大陆的玩家也不用绝望，这里给大家几点建议 ：

**一、选择适当的版本。**

对于 X360、PS3、PSV 的大陆用户而言，一般情况下建议选择港版游戏和港版主机。这是因为所有有行货的地区里，香港是离我们最近的地区，即使不认识在香港的熟人，国内也有不少店家熟门熟路，出现问题的话至少有路可走。任天堂主机的支持者们就要杯具一点，因为 Wii 和 3DS 目前还没有港版。而对于在日本、美国等地有亲朋好友的人来说，可以考虑选择对应地区的版本，这样无论是维修还是更换会非常方便。但出于邮费的考虑，除非他们肯亲自“人肉”，否则肯定是得不偿失的。

**二、学会联系官方。**

虽说没有大陆行货，但只要你购买国外游戏厂商的主机和游戏，对方并不会无视你。如果是港版的话就非常简单，可以直接写信给对应的发行商，或直接写给 SCE 亚洲或香港微软，只要搜索一下就能找到其官方网站，之后就可以在网站上通过在线投诉来说明自己的要求，中文就可以了，听听官方对你的情况有什么意见。此外也有专门的客服电话，花点国际漫游费就可以打过去了。如果要写信给日本或美国方面的话就比较麻烦，写中文的话对方可能看不懂，而且对方一定会要你留一个其国内的联系方式，不认识人的话就比较杯具。

**三、防患于未然。**

对付有质量问题的商品，最好的办法当然是不买，不过这需要玩家在出手之前做好功课。无论是上网观察，还是阅读杂志，都是不错的选择。如果你的资金不够充裕的话，晚出手将是比较好的选择，一来可以观察玩家和媒体的评价，二来晚出手也会更便宜一些。当然也有像《新 Love Plus》限定版主机这种“手快有手慢无”的情况，但这种情况毕竟只是少数，如果你真的遇到这样的两难情况，那就只好先果断出手再祈祷那个倒霉鬼不是你了……



▲ Xbox 香港官网的联络网页截屏。

## 结束语

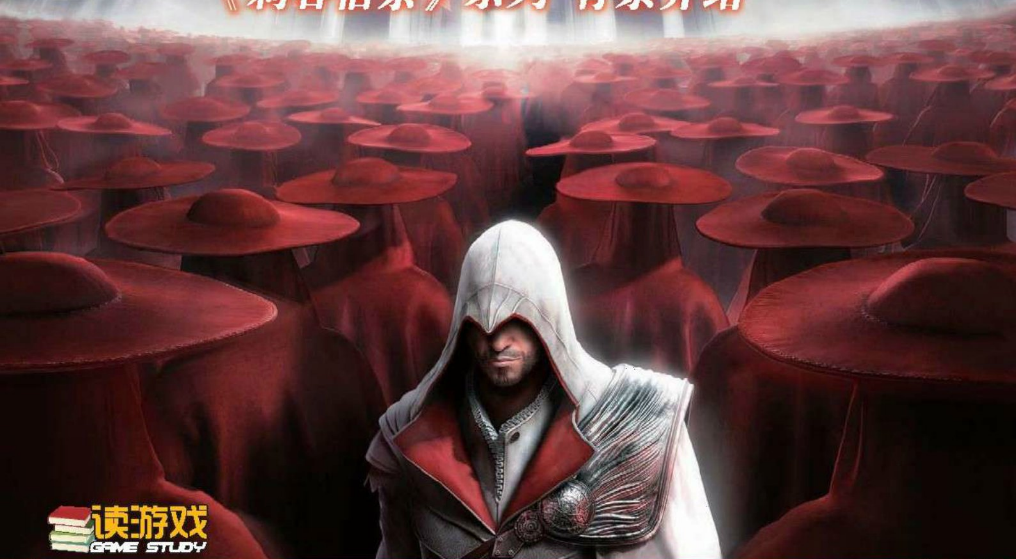
似乎只是为了给本篇特别企划增加一个特别的注脚——3 月 13 日晚上，大量 X360 玩家突然发现自己的成就点数不翼而飞，灾情遍及世界各地。经查明，这是因为微软官方服务器出现问题所导致的，在 12 小时该问题逐渐得到解决，总算是虚惊一场。对于一向以安全稳定而著称的 Xbox LIVE 而言，这是非常罕见的情况。

游戏发展到今天，早已过了那个游戏卖出去就完事的时代，厂商接下来还要负责维护网站、推出 DLC、更新升级等一系列工作。而这些后续服务的质量如何，其重要性可以说是毫不亚于游戏本身，去年的 PSN 被黑事件想必各位还历历在目。如今的玩家在挑选游戏时除了考虑游戏本身的素质，对于游戏本身以及相关服务的质量也要引起重视，这样才能避免损失。而作为媒体的我们也将本着以玩家为本的方针，尽可能地揭露各种可能存在的质量问题。本次“315”特别节目到此就告一段落了，最后祝各位龙年买得放心、玩得开心！

More, QQ: 73139.blog.163.com

# 万物皆虚 万事皆允

## “《刺客信条》系列”背景介绍



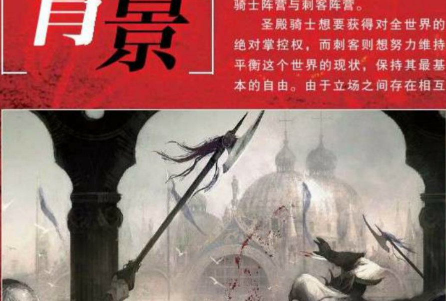
从十字军的第三次东征到意大利的文艺复兴，从与罗马教廷的对抗再到远征土耳其的伊斯坦布尔，“《刺客信条》系列”引领玩家周游列国，让人体会到仿佛亲身参与各项历史事件的感觉。由于游戏的时间线拉得比较长，角色经历的故事比较多，庞大的世界观驾驭起来有些困难，特别是当第一文明与灾难预言也加入到故事中后，玩家对真相的拼接就如同主角们在Animus中寻找记忆片段的连接点一样富有挑战性。本文结合部分官方资料，从名词、人物等角度探讨系列的背景与细节，旨在对玩家在故事全貌的理解中进行有限的协助。

文 铃 美编 anubis

## 背景

“《刺客信条》系列”的故事围绕着两大阵营的争斗而展开，圣殿骑士阵营与刺客阵营。

圣殿骑士想要获得对全世界的绝对掌控权，而刺客则想努力维持平衡这个世界的现状，保持其最基本的自由。由于立场之间存在相互冲突，因此纷争不可避免。拥有强大兵力的圣殿骑士视刺客为前进道路上的最大敌人，一直试图对刺客成员进行迫害和抹杀。行动相对低调的刺客阵营选择的道路是截然不同的，他们喜欢选择宁静偏僻的地方作为总部，即使要在城镇中心建立据点，也会选择隐秘的方式来行动，尽量不影响到当地居民的正常生活。为了达成各自的目标，单纯依靠发展成员或锻炼技能是远远不够的，两大阵营都执着于对世界的探索，想要发现具有强大力量的圣物或先进的技术，只有这样才能让他们在这持续的斗争中取得优先权。



随着Animus技术的开发与投入使用，这个崭新的科研结果改变了两大阵营的传统探索方式。圣殿骑士和刺客们通过Animus了解到了历史上一些重大事情的真相，全面的知晓了关于双方阵营的信息，更重要的是，他们还能因此探索到由第一文明创造研究的伊甸之果与先进科技的下落。

# 名词解释

## [ 第一文明 ]

第一文明种族诞生在世界上的时间要优先于人类，能力和技术都比人类要优秀。他们奴役人类来制作一些物品，为了能更好控制人类为自己效力，第一文明制造了伊甸之果。

对于最早出现的人类来说，第一文明如同神一般存在，人类视他们为至高无上的神明，心甘情愿地为第一文明效力，服从第一文明制定的秩序。然而，这种局面有一天还是被打破了，人类不愿继续以奴隶的身分活着，为了争取自由，选择与第一文明开战。由于局势已经失去控制，第一文明已经无力抵御大灾难的发生。



## [ 刺客 ]

第一文明与人类的后裔，两千年多来，刺客阵营一直在进行着残酷的战斗，因此刺客们装备都是隐蔽而精良，其设计让人意想不到。刺客们行动方式冷静，计划制定周密，经常派出一名刺客在某一区域长期潜伏，通过刺杀一人来拯救上万人的性命。

刺客阵营从来不允许刺客们伤害无辜的百姓，在适当的时候，还应该在暗中保护好他们。“万物皆虚，万事皆允”（Nothing is true; everything is permitted）是刺客的信条，这句话是在倡导每个个体都有完全独立的自主权。凡由刺客阵营驻守的区域，人民都能得到比较好的庇护和帮助，刺客赢得人民的支持，凭借的是尊重与信任。



## [ 圣殿骑士 ]

以获取技术、扫除障碍、重建秩序为目标的圣殿骑士所提倡的自由世界，与刺客一族的理解完全不同。圣殿骑士认为，人类不需要过多的思想，只要一个英明的统治者来思考问题，其他人完全服从，这才是世界应达到的最终面貌。

1312 年之前，圣殿骑士们的行动趋于高调，做事激进，一举一动都暴露在大众的目光之下，虽然也有不少可圈可点的计谋在背地里实施，但总体动向很容易被掌握。在那之后，圣殿骑士改变了他们的行为方式，立下了全新的准则：真正的圣殿骑士应该从大众的视线中完全隐匿，悄无声息地渗透进掌控局势的权力人物中，以便幕后操纵重大事件和社会发展进程。



## [ 伊甸之果 ]



伊甸之果是第一文明创造出来的产物，它被用来控制人类思想与行动。人类历史上的一些重大事件都是受到伊甸之果的影响而发生的，著名人物的成长和发展也与它有关。伊甸之果的力量能控制绝大部分人类的行动，但有部分悟性良好的人类能够在一定程度上抵御伊甸之果的影响，保留自己清晰的意识。

刺客一族也在寻找伊甸之果，但并未像圣殿骑士那么疯狂，他们的日子总是在抵抗圣殿骑士的攻击与保护人民中度过。埃泰尔对伊甸之果有过很深入的研究，觉得其中蕴含了神秘的力量与知识，同时也明白它不能落入野心家之手。对于伊甸之果，Ezio 与埃泰尔的态度有较大差别，Ezio 除了在关键时刻用伊甸之果化解危机之外，其他情况之下并不觉得利用其威力是一件好事。因此，从圣殿骑士手中夺回伊甸之果后，Ezio 才决定将它藏到一个别人不会轻易找到的地方。

圣殿骑士一向以找到伊甸之果为目标，用尽大部分精力在寻找第一文明的下落上，进而找到伊甸之果。圣殿骑士的野心是要控制人类，将无法很好控制的人消灭，从而建立世界的新秩序。要想做到以上这些，就必须找到第一文明的伊甸之果与先进科技，利用他们的研究成果，来完成伟大的计划。

## [Abstergo]

圣殿骑士创办的公司，进行所有与达成阵营最终目的有帮助的研究。Animus 就是其中最重要的一个研究项目，除了绑架刺客后裔进行刺客祖先的记忆探寻之外，Abstergo 还利用 Animus 锻炼自己的圣殿骑士成员，收集数据，同被迫进行记忆探寻的刺客们一样，部分圣殿骑士成员也会因为各种不同的副作用而受到伤害，甚至危及生命，但这些牺牲似乎都被认为是合理的现象，为了达成目标，有一些残忍的行为在所难免。

通过对第一文明的研究，圣殿骑士掌握了一些超前的技术，他们正利用这些技术试图锁定第一文明留下的地下室的具体位置，进而找到伊甸之果。Abstergo 公司秘密制作了一颗卫星，准备于 2012 年 12 月 21 日发射，在那之前，他们必须找到一颗伊甸之果并放置于卫星之中，因此，局势对于各大阵营来说都已迫在眉睫。

Abstergo Industries

## [ 血之效应 ]

血之效应可以理解为 Animus 仪器带给使用者的一种副作用，由于对断裂开来的记忆片段不断探索，使用者会产生无法分清楚现实世界与 Aminus 中刺客祖先们世界的反应。轻微的血之效应只会让人产生一些幻觉，而且只是出现极短的时间，但严重的血之效应会影响人的精神状态，持续在一个时间段里看到数个时间段发生的事情，这种感觉不是一个常人能够承受的。

16 号的血之效应反应极为严重，这与他被迫探寻过多祖先的记忆有关系，由于经历了太多的记忆断层与时间线，16 号的意识经历了太多的事件，认识了更多的人物，找到了关键的线索。由于他对真相的探索十分积极，主动思考很多，这也造成他的血之效应日益加重，最后他决定用自己的鲜血将真相变成线索信息，

More, GO: 73139.blog.163.com

等待着以后有人能够发觉。

Desmond 同样也发生了血之效应，在小镇的逃生隧道中，他就看到不少撤离村民的影子，甚至能够听到当时事件发生之际人们所说的话。随后更是在没有躺进 Animus 的状态下直接进入到了埃泰尔的世界。好在目前 Desmond 只探寻了两位祖先的记忆，埃泰尔与 Ezio，因此血之效应带来的影响不至于危及生命，但正与许多科技带来的问题一样，那些副作用的真正潜在威胁以及对人造成的伤害，完全难以预料。



## ＋[ 真相 ]

被命名为真相的这段记忆是 16 号调查并隐藏在 Animus 系统中的，Desmond 在探寻 Ezio 记忆时发现了碎成数块的记忆片段，并将它们拼接了起来。

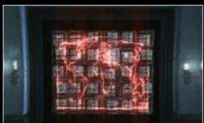
这段记忆是以亚当的视角展开的，讲述的是亚当和夏娃窃取了第一文明的一颗伊甸之果后试图逃离，身后还有身分不明的敌人追逐，追逐者应该是属于第一文明阵营的。亚当和夏娃偷走伊甸之果证明了人类想要反抗第一文明的统治，争取人类应得的自由。根据这段记忆可以推断出，16 号是亚当的后裔，进一步可以推断出埃泰尔、Ezio、Desmond 三人都是亚当的后裔。



## ＋[ 鹰眼 ]

鹰眼是一种第六感，大部分人类都具有这种能力，只不过能力本身被某种力量封印了起来，人类无法轻易激发和使用自己潜在的鹰眼能力。第一文明能够轻易地使用这种能力，因此对于同样的事情，他们了解到的信息也比人类要多。

作为第一文明与人类的后裔，刺客们的鹰眼能力也不容小视。刺客的鹰眼能力被激发后，初期并不会太成熟，只能通过鹰眼简单地分辨敌我，寻找目标，或者发现一些常人不易觉察的细节。随着时间与经验的积累，鹰眼的能力会逐步提升，这一点在 Ezio 身上体现得很清楚．年轻的时候，Ezio 的鹰眼在观察目标和跟踪目标发挥了巨大作用，当其进入晚年后，Ezio 的鹰眼甚至可以通过一处关键线索来重现事发那一刻的整个事件的全过程。



对于鹰眼视觉就是自己平常视觉状态的第一文明来说，他们能直接看透每件事情的真相，因此才会预测到大灾难的到来，并试图警告人类来避免这场灾难。

**解惑　亚当与夏娃的身分**

亚当和夏娃出生在第一文明统治的末期，是第一文明与人类的第一代后裔。第一文明统治末期，人类与第一文明的战争爆发，计划中抵御大灾难的措施都不能及时实施，由于意识到已经无法阻止大灾难的到来，为了让自己的种族延续下去，第一文明决定与人类共同繁衍下一代，于是亚当和夏娃就这样诞生。作为亚当的后裔，Desmond 继承了非常完美的第一文明 DNA，是一千万后裔中才会出现一名的杰出人选，在罗马圆形大剧场，其他人无法触发的机关，Desmond 都能将其打开，这证明他的 DNA 与第一文明的技术有着极高的匹配度，如果他能够遇上完美持有夏娃 DNA 的女子，或许能有再造第一文明的可能。



# 重要角色

## 刺客阵营



### Desmond Miles

1987 年 3 月 13 日出生在美国南达科他州一个代号名为“The Farm”的刺客秘密总部，从小被要求肩负身为刺客应尽的责任，接受封闭式的训练与培养。16 岁那年，Desmond 对这种被规划好的生活感到厌倦与反感，凭借自己习得的敏捷身手逃离了总部，从南达科他来到了纽约，在一家夜总会干起了酒保的工作。

Desmond 没有想到的是，圣殿骑士对刺客们的追踪从未停止，想要获得摩托车执照的单纯意愿让自己的指纹和照片传出，泄露了宝贵的资料。2012 年 9 月，Desmond 被圣殿骑士建立的 Abstergo 公司绑架，被强迫进入名为 Animus 的仪器中探寻刺客祖先埃泰尔的记忆，是第 17 号研究对象。圣殿骑士的企图是利用 Desmond 找到关于伊甸之果的重要信息，目的达成后就想要杀掉 Desmond 灭口，好在潜入 Abstergo 公司的刺客成员 Lucy Stillman 协助其逃脱，二人成为亲密的伙伴。

同其他两名 Lucy 的好友 Shaun Hastings 与 Rebecca Crane 汇合后，Desmond 进入了 Animus 2.0 的机器中，追寻祖先 Ezio 的记忆，找到了另一枚伊甸之果的确切位置，一行人前往罗马圆形大剧场准备将其回收，第一文明的 Juno 却突然出现并控制了 Desmond 的意识，让后者亲手杀死了 Lucy。在 Animus 中陷入昏迷的 Desmond 进入了被称为“Black Room”的 Animus 安全模式区域，借助 16 号的指引找到了两位祖先与自己记忆片段的连接点，并在了解到大灾难的阻止方法后苏醒过来。



### 埃泰尔

地中海东部黎凡特地区刺客导师埃泰尔（Altair Ibn-La'Ahad）于 1165 年 1 月 11 日出生在叙利亚的 Masyaf，生来就是一名英勇善战的刺客，刻苦的训练与极高的悟性让他在年仅 24 岁时就获得了德高望重的地位。

在执行从一名叫做 Robert de Sable 的圣殿骑士首领身上取得伊甸之果的任务时，不够冷静的埃泰尔错失良机，还直接造成了大批圣殿骑士包围 Masyaf 的局面。作为惩罚，埃泰尔被降为最底层的刺客，但他还是凭借自己出色的能力刺杀了导师要求的九名目标，成功取回伊甸之果，并在无奈的情况下杀死了被伊甸之果力量影响而失去理智的导师 Al Mualim。

面对同伴 Abbas 的质疑，埃泰尔选择了理解与原谅，专心前往塞浦路斯探查圣殿骑士的新动向，研究伊甸之果的潜在力量，还在利马索尔遇到了曾经为 Robert de Sable 担当替身的 Maria，两人最终走到一起。

回到 Masyaf 的埃泰尔受到 Abbas 的排挤，并在后者发动的可耻权力争斗中失去了小儿子和妻子 Maria，悲痛的埃泰尔与大儿子 Darim 暂时撤离。数年后，埃泰尔在年轻刺客的拥护下重新回归，处决了 Abbas，在总部的地下建造了一间巨大的藏书室。埃泰尔将藏书室的钥匙交给 Niccolo Polo，后者将其转换成谜题带去了土耳其伊斯坦布尔，而埃泰尔自己则与 Darim 告别，来到藏书室，将伊甸之果放进密室后进入长眠。




39.blog.163.com



## Ezio Auditore da Firenze

意大利地区刺客的导师，1459年6月24日出生于意大利佛罗伦萨的一个贵族家庭，其父亲起初并没有将家族是刺客的真相告诉他，直到17岁那年家中突生变故，Ezio亲眼看到父亲和两位兄弟被吊死，才不得不面对自己的特殊身分。

投奔叔叔Mario后，Ezio在那里学到了各种刺客的基本技能，以复仇为目的与陷害自己家族的圣殿骑士们战斗，并在斗争中决定继承父亲的遗志，领导刺客继续与圣殿骑士较量，为蒙受苦难的人民提供帮助，并先后将佛罗伦萨、威尼斯、罗马从圣殿骑士的统治中解放出来。在这期间，Ezio在达芬奇的帮助下获取了埃泰尔留下的手稿，组建了庞大的刺客兄弟会，找到了一颗伊甸之果，并将其藏在罗马圆形大剧场。

年事已高的Ezio想起父亲曾经提起的位于Masyaf的埃泰尔藏书室，并从入侵那里的圣殿骑士手中取得了埃泰尔的记事本，从中了解藏书室的钥匙位于土耳其的伊斯坦布尔，之后在才貌双全的意大利女士索菲娅的帮助下获得了所有钥匙。处理完当地权力争斗与刺客任命等事宜后，Ezio与索菲娅一道前往藏书室，找到了埃泰尔的遗体与另一颗伊甸之果。

回到托斯卡纳的Ezio准备与妻子安享晚年，直到一位来自中国的女刺客登门拜访，在以导师的身分对她进行了力所能及的指点与帮助后，Ezio试图继续自己的生活，却在某天同妻女外出时被人刺杀，倒在故乡佛罗伦萨的街头。

游戏文化
读游戏



## 第16号研究对象

Clay Kaczmarek是16号的真名，出生于1982年的16号被Abstergo抓住并强迫其完成数位祖先的记忆片段，Ezio也是其探寻的祖先之一。16号早在Desmond被抓到实验室之前就已经死亡，Lucy对此的解释是他发生了严重的血之效应，某天在囚禁他的实验室内自杀，这间实验室正好就是后来Desmond被关押的位置。

16号对很多位祖先的记忆都进行过探寻，这使得他了解到了一般人无法知晓的事情，为了将这些信息悄悄传达出去，16号用自己的血在实验室到处涂画神秘符号和文字，后因失血过多而死亡。在Desmond被带到这个房间之前，研究员们已经将血迹都擦拭干净了，但他们没有想到的是，从埃泰尔那里触发了鹰眼能力的Desmond将这些信息完全解读。

身体虽然已经死亡，但16号的意识以AI的状态存活在了Animus的系统里。由于对Animus的运作方式已经了如指掌，16号入侵到了Animus的系统中，并在Ezio的世界留下了一些记忆与线索，这些在日后被Desmond发现。

在Animus的安全模式区域，16号协助Desmond为其意识的恢复做出最后努力，Desmond在探寻祖先的记忆时，16号进入Animus系统为他争取更多的时间。在Animus病毒清除程序启动之际，16号抱住Desmond，拯救了后者的意识，自己被分解。






## Lucy Stillman

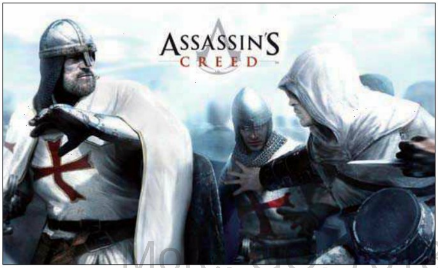
1988年出生的年轻刺客，对她进行训练的人是William Miles。Abstergo公司看中Lucy在神经系统学方面的扎实基础与完美认知力，想要她参与Animus计划的实施，考虑到能够渗入到圣殿骑士的秘密方案，Lucy接受了这份邀请，也见证了Abstergo对被绑架到这里的刺客后裔们的摧残。

在Desmond追寻埃泰尔的记忆探索到重要目标后，险些遭到圣殿骑士的抹杀，就是Lucy的急中生智拯救了Desmond，并带领其逃离Abstergo公司，与之前早已等候在某处的伙伴Shaun Hastings和Rebecca Crane汇合。

在相处中，Lucy与Desmond的感情逐渐变得微妙，但两人都有着各自的任务，因此关系并没有实质性的发展。被Ezio隐藏起来的伊甸之果被发现后，四人前往取得，Lucy却被失去控制的Desmond杀死。

**谜团　Lucy的真实立场**

Desmond的鹰眼能力觉醒时，看到Lucy是蓝色的友人，再加上Lucy是William一手培养起来的刺客，因此其在Abstergo工作应该只是为了窃取Animus的相关数据，并在一定程度上了解这个项目的进程。这样的解释看起来十分完美，但探索过众多祖先记忆的16号却这样警告Desmond："她不是你想的那个样子，你想要改变的事情，你想要珍惜的东西，都已经离你而去了。"在取得位于罗马圆形大剧场的那颗伊甸之果时，Juno控制Desmond杀死了Lucy，这不禁让人产生这样的联想，莫非Lucy其实是圣殿骑士的人，如果是这样，Desmond的鹰眼所观察到的Lucy，为何一直都是蓝色的友人状态？






## William Miles

Desmond的父亲，生于1948年，是刺客秘密总部"The Farm"的领导者，忠于刺客的信条，对新人进行培养，以确保刺客们能随时抵御圣殿骑士发动的攻击，Lucy就是这些新人之一。另外，他负责对其他一些地区的刺客行动做出规划，在刺客一族有着举足轻重的地位。William的妻子很理解丈夫的想法，但年轻的Desmond却做不到这一点，因此后者私自逃离了总部，当时William对此并不知情，直到Desmond被Abstergo抓住。

知晓Desmond四人找寻伊甸之果发生的变故之后，William尽其所能赶到了剩下的三人身边，观察儿子Desmond的情况，同时分析已到手的伊甸之果中能够探查到的信息。

More, QQ: 79189.blog.163.com



## Shaun Hastings

Lucy 刺客小队的历史学家和分析员，有着渊博的历史知识积累，对人类文明以及重大历史事件的惊人信息量给人留下深刻印象。在




Animus 的使用者们进入到相应祖先的记忆中时，Shaun 会始终保持观察的状态，对他们不解的地方进行指导和提示。Desmond 当初破解 16 号留下的谜题时，Shaun 的提示与分析就起到了不小的作用。刺客小组有这样一位出色的队友能够做到知己知彼，毕竟不止是对刺客一族的信息，对圣殿骑士的历史他也了解许多。



## Rebecca Crane

由她制作的 Animus 2.0 在各方面都要先进与 Abstergo 公司的 Animus，这样也使得使用者能更好地完成记忆片段，从而高效地探索到关键信息，使得刺客们在行动上能占取优势。虽然与 Lucy 有好多年没有见面，但这两位在之前就是很好的朋友。作为 Lucy 刺客小队优秀的技术人员，Rebecca 会想尽一切方法来获取可利用的信息，例如窃取资源或抢救损坏的数据碎片等等，Animus 2.0 中之所以会有 16 号的全部数据，就是因为 Lucy 将 Abstergo 公司 Animus 的核心数据全部拷贝了回来。Rebecca 的性格与 Shaun 不太一样，工作中两个合作比较多，因此经常出现争论或相互抱怨的局面。






## Abbas Sofian

1166 年出生于叙利亚，从小和埃泰尔一起长大，童年时期与后者是挚友，数年后两人关系出现了问题。Abbas 的父亲曾来到埃泰尔的面前忏悔，最终自杀，后者诚实地将真相告诉 Abbas，反而招致强烈的憎恨，从那以后 Abbas 就视埃泰尔为可耻的造谣者，将“诋毁”自己父亲这件事情一直记在心中，作



为憎恨埃泰尔的理由。

埃泰尔无奈杀死 Al Mualim 后，Abbas 找到了针对埃泰尔的借口，开始煽动群众与其他刺客，并在混乱中夺取了伊甸之果险些丧命，被埃泰尔救下。随后的日子里，Abbas 将埃泰尔从核心阵营中边缘化，害死了其小儿子和妻子，逼迫家破人亡的埃泰尔逃离刺客总部。由于采用了非常规的手段，Abbas 对刺客的统治难以服众，他通过雇佣游击队来巩固自己的地位，让群民和刺客都屈服于残暴统治之下。可惜直到被埃泰尔杀死的那天，他也没能得到梦寐以求的伊甸之果。



## Maria Thorpe

于 1160 在出生英格兰一个贵族家庭，之后成为了一名圣殿骑士。由于受到 Robert de Sable 的赏识，她在圣殿骑士阵营受到了拥戴，拥有很高的头衔。1191 年，Maria 为 Robert de Sable 担当替身，成功干扰了埃泰尔对后者的刺杀，由于考虑到是一位女士，埃泰尔并没有杀死 Maria，而是放她走了。

Robert 死后，新的领袖 Armand Bouchart 上台，他很不喜欢 Maria，因此圣殿骑士部队转移去塞浦路斯时压根就没带上她。Maria 正准备想办法自己去，却被埃泰尔抓到了，后者觉得她能提供有效信息，因此与她一同来到塞浦路斯。对圣殿骑士忠心耿耿的 Maria 曾数次逃走，当她一次又一次目睹圣殿骑士的所作所为时，心中的信念开始动摇，并逐渐接受了埃泰尔的做法与思想。

路途结束后，Maria 跟随埃泰尔回到了 Masyaf，并为其生下两个孩子。1227 年，Maira 劝说埃泰尔不要因小儿子的死而动怒，应该去找 Abbas 寻求解释，却被 Abbas 的手下残忍地杀死。

# 圣殿骑士阵营



## Warren Vidic

圣殿骑士成员，是一名杰出的科学家，同时还是 Abstergo 公司的首席研究员，1982 年开始就参与 Abstergo 的研究（甚至更早），对 Animus 研究项目全面负责。

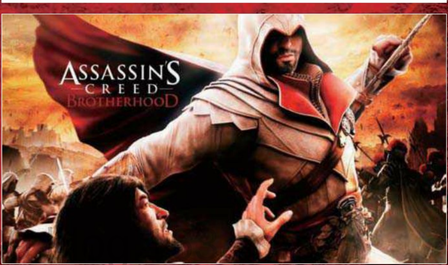
圣殿骑士 Animus 研究项目的宗旨是为了找到伊甸之果的下落，找到并将这些伊甸之果运用到圣殿骑士的行动和卫星中去，以帮助圣殿骑士构建新世界的秩序。寻找实验对象也是项目的重点之一，Vidic 会不惜一切代价找到这些刺客后裔，榨干他们的身上可挖掘的资源后再将其除掉。在 Desmond 探索到关键信息时，如果不是 Lucy 及时说服 Vidic 暂时离开实验室，Desmond 很可能已经遭遇不测。



## Robert de Sable

第三次十字军东征时期圣殿骑士军队的首领，出身于拥有权力和地位的家庭，觉得自己生来就是优于别人的贵族血统，对统治者的地位有着超乎常人的渴望。

作为一名野心家，Robert 拥有出色的掌控局势能力，埃泰尔对他的两次刺杀都以失败告终。不过，Robert 没能逃过埃泰尔的第三次刺杀，埃泰尔在理查德王面前宣称 Robert 密谋造反，由于无法确定相信谁的说法，理查德王并没有立刻下令杀死埃泰尔，Robert 只能亲自与埃泰尔战斗，最后被后者杀死，临死前告诉埃泰尔，Al Mualim 其实是圣殿骑士。



## Al Mualim



Al Mualim 其实就是导师的意思，是埃泰尔年轻时的导师，真名为 Rashid ad-Din Sinan。他教会了埃泰尔很多东西，将其培养成了一名出色的刺客，然而他自己却没能抵抗住诱惑。Al Mualim 渴望伊甸之果的力量，为此他利用了自己的爱徒埃泰尔，可惜他的真实身分是圣殿骑士，一直隐藏在刺客阵营中，他让埃泰尔去刺杀九个目标的目的就是要独吞伊甸之果。伊甸之果到手后，他企图抹杀一切挡在他面前人，但最终被埃泰尔杀死。



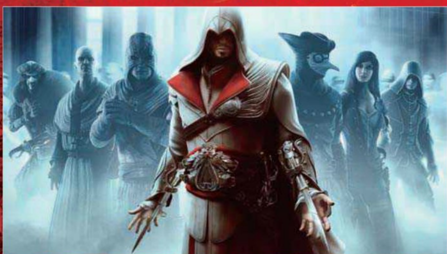

## Rodrigo Borgia



生于 1431 年的 Rodrigo 是西班牙红衣主教，圣殿骑士的首领，1492 年到 1503 年曾担任教皇，被世人称作亚历山大六世。Ezio 一家看起来是被父亲的好友 Uberto Alberti 所陷害，但真正下达处决命令的人实际上是 Rodrigo。




Rodrigo 与 Ezio 再次碰面时，后者已经成长为意大利刺客的领袖级人物，不过 Rodrigo 了结自己的要求没有得到满足，Ezio 留给了他一条生路。回到大本营的 Rodrigo 决定不再与刺客一族为敌，准备专心巩固自己在罗马的统治，但其子 Cesare 却主张扩张，企图吞并整个意大利。由于意见不合，Rodrigo 最终被自己的儿子 Cesare 所杀，兵权也被后者夺走。



# 第一文明阵营

## Minerva



与其说是以灵魂状态出现，倒不如说全息影像来得比较贴切。Minerva 与 Ezio 的第一次对话发生在后者将 Rodrigo 放走之后，她试图通过 Ezio 将信息传达给 Desmond。

数千年前的大灾难几乎让第一文明种族灭绝，Minerva 是侥幸存活下来的少数第一文明成员之一，她想警告 Desmond 马上将会有另一场大灾难降临在他所处的时间线上，还声称自己的同伴正与劳工们一道在全世界的秘密地下室中努力，试图阻止这场大灾难的发生。



## Juno



Desmond 前往罗马圆形大剧场寻找被 Ezio 藏起来的伊甸之果时，Juno 在密道区域以全息影像的方式现身数次。

与 Minerva 不同，Juno 的言语中对人类的敌意表现得很明显，不过她想表达的意思总体上与 Minerva 没太大差别，将大灾难的提示稍微具体化了些，措辞也比 Minerva 要严厉许多。按照 Juno 的说法，存活下来的第一文明本来有能力阻止大灾难到来，但一次又一次的受到诸如自然灾害这样的干扰，许多的努力都付诸东流。

杀死 Lucy 的罪魁祸首，其实就是 Juno，她控制住了 Desmond 的身体，尽管后者全力反抗，但还是无法换回袖剑刺穿 Lucy 心脏的结局。

## Tinia



Tinia 也被称作 Jupiter 或 Zeus，是第三位登场的第一文明幸存者。他出现的时候，Desmond 刚好完成了自己与两位祖先的记忆片段连接点。

在解释了 Minerva、Juno 和自己的责任所在后，Tinia 阐述了第一文明屡次尝试却又屡次失败的情况，好在每次的努力都会带来下一次的进步，因此大灾难是可以避免的。由于时间已经比较紧迫，Tinia 没有像之前两位一样仅仅给予 Desmond 一些提示，而是直接将之前大灾难降临的景象描述给后者，并告诉他立刻付诸于行动，但即便如此，变数依旧存在，因为新的灾难具体会发生在哪一条时间线上还尚无定论。

# 结语

随着《刺客信条 启示录》的完美演绎，Ezio 与埃泰尔的故事画上了圆满的句号。目前，官方公布的系列最新作《刺客信条Ⅲ》的发售日为 2012 年 10 月 30 日，故事发生的地点为美国，时间段中还包括了美国的独立战争，与前几作一样，届时一些真实的历史人物也会游戏中登场。制作小组表示，本作中可探索的内容将会再度进化，新的场景会带来不同的刺杀体验，相信在今后的日子里，官方陆续公布的信息会满足玩家们更多的好奇心。





# 玩运动

回潮季节让人的心都湿透了，去球场的激情也有些怠慢，春季天气变幻无常，容易导致感冒，玩家一定要多抽出时间来进行运动项目哦。编辑部的同志们虽然把业余时间都交给了游戏，不过不少编辑都会选择骑自行车上下班或者走路去较远处进行就餐，这些都是不错的锻炼方法哦。



## ★更加真实的街头足球袭来，体验连续过人的快感！



本期《玩运动》带来的是《FIFA 街头足球》最新作的特快专递，街头足球中眼花缭乱的盘带动作如果你做不出来，不如在游戏中圆一把连续过人的梦。本作整体更加偏向真实化，绝对是足球爱好者的福音。球场上的音乐更是百听不厌，喜欢的玩家千万不要错过。

### 《FIFA 街头足球》入门指南

#### 基本操作心得

**★进攻**

游戏的操作其实非常简单，进攻时 X（□）为长传球，A（×）为地面传球，B（○）为射门，Y（△）为过人传球。按 LT（L2）的原地定球和 RT（R2）加速也依然被保留。



**★过人**

本作改为真实路线后无法像前几作那样通过播动画的形式一键过人，这次球和人是分开做的，过人靠的是实打实的动作。游戏中的过人动作数不胜数，多半是通过左右摇杆配合 LB（L1）和 RB(R1) 键进行，玩家在使用花式过人时，需要算好足够的距离以及对方球员的站位，判断好不同的方向和走位后再进行晃动。

游戏中利用多的花式进球后可以获得更多的点数，分数计算是这样的，花式过人被断掉后之前积攒的花式分数会分给对手和你自己，此时如果不将球快速抢回，花式点数就会逐渐下降，也就是说即便你做了再多的过人假动作，对方抢断后会有相同点数都会落在对手身上。



■ LT(L2) 定球吸引对方过来防守



■之后向前移动同时点 RB（R1）使用 Juggling 将对手过掉

**定位**

游戏中灵活利用 LT（L2）来将球定位非常重要，按住 LT（L2）后配合左摇杆可以进行所有方位的移动，在移球的过程中诱惑对方出脚或上前逼抢，制造过掉对方的机会。

**★防守**

与正统作品比较本作中将防守进行了简化，按住 A（×）为自动锁定紧逼，按 B(○) 或者 X(□) 键为进行抢断，根据位置的不同，抢断动作会发生变化，抢断失败会有较大的硬直时间，这是过掉对方最好的机会，胡乱的伸脚盗球只会增加自己被过掉的机会，玩家在面对对方盘带尤其是花式动作时需要预判球下一落点或走势，从而进行抄截。此外，在防守时按住 Y（△）可以让门将出击。



▲防守时对出脚时机的把握非常重要

**进球？花式？**

与前几作相比，本作正统模式中的花式几乎被推到了最低谷，本作并不强制鼓励你多使用花式，在一次优秀的短传配合当中，即便你一个花式动作都没有也不会影响太多。不过花式其实是特别重要的过人手段，游戏中大多数面对对方球员的起脚都会被断下来，如果没有成功过掉对方基本不会有射门的机会，此时花式就显得特别重要了，利用花式摆脱面前的防守队员后再攻门是游戏的基本思路，可以看出花式动作其实在本作中并不是鸡肋。



▲过人还是传球，这是个问题

More, GO: 73139.blog.163.com

## 模式解析

### ★ 5-A-SIDE

最普通的 5V5 模式，每节比赛 3 分钟，进球多的一方获胜。




### ★ PANNA RULES

根据表现来提升进球的分数，大多是过人动作加点，如果没有点数的情况下即使进球也没用。不过进球后双方过程中积攒的分数会清零。

这个模式下球门偏小，也没有门将，通常情况下防守时会有一名球员守在门前。如果直接尝试攻门效率较低，应以地面假动作晃开门前的防守队员为主。默认每节 2 分钟，时间到后比分多的一方获胜。这个模式下推荐多使用花式，不过注意在过多的使用花式后，如果被对方反抢，很可能被对方一球清零哦。

### ★ FUTSAL

5 对 5 的街球比赛，场地比一般场地要大，并且有出界设定。



### ★ LAST MAN STANDING

进攻的一方每攻入一球便会少一个人，直到最后剩下一名球员时将球攻入对方大门即可获胜。


RB+RS(R1+R3) 的背部停球可以等对方上前逼抢后过人

### ★ CUSTOM MATCH

自定义比赛内容，可以设定比赛时间，人数，规则等。

## 生涯模式

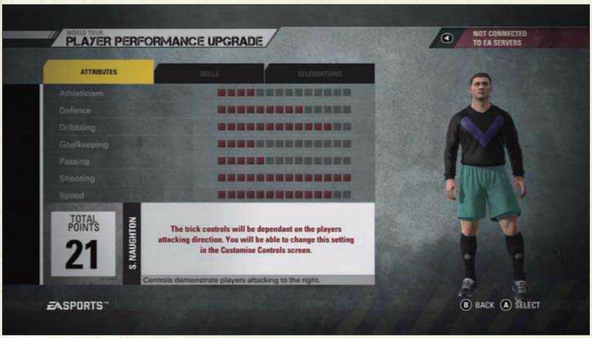
本作的生涯模式中允许玩家自创一只属于自己的球队，球队所有人员都可以进行自定义，发展方向完全由玩家制定，在这个模式中玩家需要与各个不同的国家街头球队较量，会以不同的方式进行。和网球比赛类似，获得好的杯赛名次会帮助玩家在排位上取得好的名次。每个场地中的比赛有三种难度划分，通过不同的难度可以解锁不同的服装或球鞋，玩家要收集齐所有内容就必须踢赢最高难度下的所有场次。

生涯模式中的赛事分为杯赛和普通街头比赛，在普通街头比赛中可以从对手中选一名球员拉到自己的球队中，不过该名球员无法成长。




### ★球员发展方向推荐

在球场上赚取的点数可以用来随意提升球员的能力，这几项能力如下，ATHLETICISM（身体素质）、DEFENCE（防守）、DRIBBLING（盘带）、GOALKEEPING（守门）、PASSING（传球）、SHOOTING（射门）、SPEED（速度）。点数分配方面，前锋应该以身体、盘带、速度和射门为主，后卫能力则应该重点培养防守和传球，门将则一定是优先将守门能力加满。游戏初期建议多增加一些射门数值，在以进球为主的本作中比较占据优势。此外除了能力方面玩家还可以通过消费点数来购买一些 SKILLS（花式技巧）以及选择 CELEBRATIONS（庆祝动作）。




### PS：《NBA 2K12》最终 BUG 解决之道

《2K12》的前无解成就“The Whole Shebang”苦等补丁更新不来，结果国外玩家自己找到了解决这个最终成就的方法，很简单，玩家只需在 DLC 中的 1ON1 模式里用自己在 MP 模式中的角色打赢乔丹即可解锁，能力低或者已经删掉存档的玩家不同怕，用双手柄的方法一样可以解锁。



More, GO: 73139.blog.163.com

※网络舞姬晚香玉《星间飞行》萌舞UCG特别版收录于本期光盘，敬请观赏！

# 游戏姬 PRINCESS OF UCG



**本次在“游戏姬”亮相的姑娘是在国内ACG爱好者中小有名气的网络舞姬晚香玉。凭借萌属性满点的舞蹈视频，她在互联网上拥有了数量庞大的粉丝群。而更有意思的是，对电视游戏颇有研究的她，也曾在多年前便与我们UCG结缘。下面，就请各位随本刀一起，来了解一下晚香玉作为资深玩家的一面吧！**

栏目主持 一刀

# 晚香玉



*晚老师，您好！现在是北京时间早上6点，为了克服时差采访到身在英国的阁下，我创纪录地起了多年来的第一个大早。*

啊哈哈，辛苦你了！

*为读者服务！那咱们就先从阁下这个网名开始吧！“晚香玉”，为何当初会取这个名字呢？*

嗯……那得追溯到初中时候了，当时听同学说晚香玉是夜来香的别名，觉得挺有趣，就记下来了。你看香玉两个字都很俗，不过加上晚字感觉就不大一样了，后来上QQ取ID就灵机一动，用了这个名字。不过后来……

*刀：怎么？*

大家会自然而然以为我姓晚，然后昵称就叫我香玉了，有时候闹着玩还会叫晚香芋，哈哈！

*哈哈，那所谓读作“喵喵子”，这个是怎么来的呢？*

其实是因为很久以前混论坛时，大家都昵称我喵喵，某天我再灵机一动加了一个“子”字……（恶意卖萌，掩面）。

*效果还不错，不少网友被你的萌得神魂颠倒。*

真是不敢当不敢当，其实我是秋叶原系绅士一名（笑）。从小学开始就很喜欢那些猫耳美少女啊变身系漫画之类的东西。当时虽然还没有萌这个词啦，但是很多漫画都会带有萌要素，潜移默化地，我的审美取向就跟大叔没什么两样了……

*不、不会吧？这可有点惊悚了。*

是啊……我喜欢的游戏和漫画，都是Otaku向的。喜欢女仆装、猫耳，平时录舞蹈，其实也是基于这个心情。

*哦，这个意思啊！我还以为阁下有轻微那啥倾向呢，狠狠吓一跳！*

啊哈哈哈！美少女的话我不介意，哈哈哈！

*打住打住，咱聊点儿积极向上的先。晚老师，你开始喜欢扮女仆录舞蹈，最初的契机何在？*

其实还是兴趣所在吧，平时生活循规蹈矩很无趣，私人时间就很想跟着兴趣跑。最最重要的是，做这些事情的过程中自己真的很开心，很纯粹的那种快乐。

*之前看你的舞蹈，无论是表情还是动作，都处处透着开心的意味，显然你乐在其中。*

嗯，现实世界总是有各种各样的无奈，但在摆弄这些兴趣的时候自己能够忘记现实的烦恼，感觉能够离自己的梦想近一点。说实话网上也有很多人很讨厌我，有时候被攻击得很难过，但还是不想放弃。

*我觉得自己开心就好，不用过多在意这个。*

其实有些朋友也会劝我，别人这样攻击你，不如你就不要发布了，免生烦恼；可是我真的不愿意就因为这样的理由放弃自己的爱好。看见那些恶意的攻击，我也会难过；可是静下心来好好想想，我果然还是不想放弃。我有做不好的地方我会改，但是因为这些反对的声音放弃爱好，真的太不值得了。毕竟我一开始就不是为了人气和名气上传视频的，对吧。

*嗯，做好自己的，别人爱怎么说怎么说去，咱们还是谈游戏吧！有没有什么比较喜欢的游戏系列？*

最爱Gust！还有《英雄传说》系列”、《樱大战》系列”以及“《女神侧身像》系列”等等，







More, GO. 73…blog.163.com

都很喜欢。近期的游戏比较喜欢《猎天使魔女》啊、《偶像大师》等等。对了，日本一的《负罪少女》也不错啊。

得，还真是有不少二次元的东西咧！

是啊，秋叶原系的我都很喜欢。

看来您跟我们九老师、洛克他们应该很谈得来。

哈哈，说到UCG，其实我是大学时候才开始买的。之前只有PC，没有家用机和掌机，虽然杂志大名，但是怕买了自己只能望着游戏垂涎三尺，所以一直忍着不买……要站队的话，我其实是索尼这边的，哈哈。

其实好多PC党转职过来的都直接软饭化了，您这转成索青的……倒不常见。

主要是初中开始就很憧憬PS2，但当时没有条件一直没买，后来时间久了，这份感情不知不觉转移到了索尼身上去了……（笑）

哈哈，你这叫“身在PC，心在TV”。买了主机后和UCG还有过什么交集吗？

大学时候自己试着写了一篇关于国内单机游戏界的文章，投稿给了《游戏·人》，没想到后来真的刊登出来了，真的好开心。

女玩家写这类分析性文章的还真不多，我还以为你会写“游人小说”什么的。

以前自己沉迷PC游戏，又不懂日文，玩了很多代理游戏，对国内那些代理商自然也有了感情。后来因为各种各样的原因，代理商倒闭了不少。举个例子，以前有个代理商叫新天地，代理了很多KID的Gal，它们的很多游戏我都买了正版，但是后来因为各种原因，这公司还是倒了，自己真的伤心了好久啊……感于这些事情，自己就写了篇文章发表了下看法。

这家代理商我也有点印象，节哀顺变……









说回自己主机党派，可能因为自己兴趣比较男性化，对于一些比较女孩子气的游戏玩不大来，所以任天堂的机子其实也不大适合我啦……

的确，一般游戏宅女很多反倒都对女性向游戏不大感冒。

不过恋爱养成、策略经营类我还是很喜欢的，有美少女给我追的话就更好了！（笑）。最近就因为忍不住《Love Plus》的魅力买了3DS……（掩面）

好吧，但见那岩田聪一口老血喷在显示器上……那微软呢？目前X360的状况也可以算得上如日中天啊！

其实我是高清主机党，最先买的主机就是X360，所以这个平台上的游戏也玩了一些。不过因为现在很多游戏都是双平台，然后欧美游戏个人又不大擅长，所以买了PS3后就没有怎么玩过X360了。不过“《神鬼寓言》系列”真的很好，《梦幻俱乐部》也很不错。

得，我明白了。你是身在欧美，心在亚洲。

其实自己一直很想去日本留学，但是无奈专业是英文，最后留学也没能去成日本……

所谓人生不如意事十之八九。

说回来，最近的PSV游戏天国真的让人好伤心啊。虽然PSV在英国卖得不错，但是和3DS比起来还是有差距，真让人担心呢。

PSP当年最开始也这样，慢慢来吧！其实我觉得两台机器定位差很多。

的确是……任天堂策略定位得比较好，掌机的便携性吃得透，Wii也定位得不错！我周围有一些朋友并不是游戏迷，但是也会买Wii，聚会时候大家一起玩很开心，反倒是那种很正统的RPG人气他们丝毫不感兴趣。

作为玩家，10年前的那个时代当然值得怀念，不过现在的趋势就是这样。而且PSV的用户体验的确还有许多有待完善的地方。让玩家觉得用着舒服了，才会有更多厂商会在这个平台上开发游戏。

PSV就缺一款量身定做的大作嘛，要是《怪物猎人》……（泪）不说了，一提到就伤心。

呵呵，对此表达不满的猎人饭不在少数。但大伙儿还是一边骂一边入手游戏和扩展摇杆。没办法，毕竟正统续作都公布在3DS上了。

3DS上有很多朋友加我，看大家的状态都在玩《怪物猎人》，但是自己还是想等PSV版……如果有的话……（又伤心了）不过说到底呢，虽然对主机有偏好，有时候自己也会调侃几句，但说实话还是主要看游戏素质，毕竟自己还是个玩家嘛，像《新Love Plus》这样的萌游戏实在找不到不追随的理由啊！

理性的阵营饭，赞一个！

不过对《MH》3DS的心情还是太复杂了，虽然很多朋友都玩，自己还是纠结着没法下单。

我回头让洛克那帮叛徒听听你的话，他们会脸红的。

怎么，刚离开一会儿，我膝盖成箭垛了啊？

哈哈，不过真怪物猎人饭的话，不管哪个平台都会无条件支持的，我理解这种心情的。

理解万岁！

本次访谈差不多了，晚老师跟读者和粉丝说两句？

无论是喜欢也好，讨厌也罢，在这里我只想谢谢大家一直以来的关注。即使如此渺小的我，在录制视频的时候也是无比快乐，如果这份心情能够转达给看视频的你，那么这一切对我来说也就有了意义。（突然这么认真太不好意思了，掩面）

嗯，相信大家能够通过这番话感受到你真挚的情怀，感谢晚老师接受我们的访问，愣着干什么，鼓掌啊洛克！

（鼓掌）再见！



## 如何成为“游戏姬”？

1）准备好自己的简单介绍，包括简要生平和游戏经历。
2）清晰自然的生活照和艺术写真3至5张，包括头像和半身、全身写真，照片不必过于加工美化。
3）展现自己的个性的500字左右小文章。
将以上材料发送至 tt@ucg.cn，编辑会第一时间通知入选的MM！

# 读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email:ucg@ucg.cn



插画：木仙&恶魔猫那娜




《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011

## UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★很快就是《游戏机实用技术》300期啦！回想起来，似乎200期就是去年的事情，但实际上4个年头已经过去了。300期的《游戏机实用技术》，当然要有大动作，各位从现在就可以开始期待了。对于300期有什么建议和想法的，也可以大胆提出来，因为这个时刻既属于我们，也属于你们！

★原本以为小野老师在制作人香港见面会上说的奖金总值500万港币的格斗大赛是说笑的，没想到确有此事！《街霸对铁拳》的玩家可得好好关注一下接下来的相关报道，期待有内地玩家一战成名。

★回顾一下最近举办的几个官方活动：白金闪耀PS3 PSV奖杯大赛，火热进行中；开学小测验2012春季版，下期杂志（4月B）公布正确答案和中奖名单；《街霸对铁拳》制作人香港见面会，已结束，本期有报道；Capcom官方专页特别礼物抽选活动，3月31日结束，详情请见294期杂志！

★友情提醒，您可以去读览天下购买《游戏机实用技术》的电子版杂志，而当期光盘内容可以通过在线视频的方式观看。另外有iPhone或iPad的朋友可以直接在App Store里搜索"UCG平台"，在内即可直接购买供IOS平台阅读的电子版杂志！购买实体书不方便或是想随时随地阅读杂志的朋友注意喽！

Email roxaslionheart：294期的封面实在太赞了，带着她走在校园里真是回头率百分百啊！之前《凯瑟琳》封面那期跟她比实在弱爆了！

Email 比利大魔王：这期封面是⑨老师定的吧，一定是的！

Email DICK：看到了新一期UCG的封面，不由地有种狗眼被闪瞎的感觉……九兵卫你个魂淡！这种东西怎么让我拿得出手啊，你想重现去年《凯瑟琳》的那次吗?

我说我其实什么都不知道你们会信吗?为读者上帝服务是小编的义务，而且要全方位满足大家的需求……（犯花痴被老编抽飞）

---

Email 徐晨：对洛克和狼来了说两句，其实基友的历史是非常久远的。很久以前大家所熟知的屈原与楚王其实也是一对基友，屈原在《离骚》当中曾经写到"众女嫉余之娥眉兮，谣诼谓余以善淫。"意思是"一些坏女人嫉妒我的妩媚，竟暗中造谣说我好淫。"也就可以看出他是基佬的事实了。在古希腊，搞基也是被世人所接受的，曾经有一场五百人对一万多人的大战役，这五百人无疑是去送死，而那一万人将五百人团团围住，却给了他们时间让他们搞基，可见搞基不仅仅是被接受的，更是受人尊敬的。咳咳……说了这么多，还是祝两位幸福。（最后说一句，洛克最萌了!!!）

咳咳，其实我爱的是稀饭！

我好好的在玩《质量效应3》，膝盖肿么就中箭了！

你们都是坏人！

才过了一晚上，编辑部怎么就腐风盛行了！

---

Email 忘却录音：号称"萝莉大叔"的八姐姐还是傲娇攻啊~不过奇怪的是我对野村哲也的游戏几乎不感冒（八姐姐别打我）。可是对《最终幻想 Versus XⅢ》倒是分外期待，感觉有种归宿感。届时每个版本都入正，限定主机也必须有！不知八姐姐会给我什么奖励~红包太俗了。

咦？傲娇攻这个属性是怎么得出来的?一定是你翻杂志的姿势不对，才得出了如此偏差的结论。快快换个姿势重新翻！开玩笑~没想到还有人会对《最终幻想 Versus XⅢ》这个公布了数年仍没有发售迹象的游戏如此有爱，假如在我有生之年真的能看到它发售的话，奖励神马的都好商量、好商量。

More GC: 73139.blog.163.com

# 编辑微生活

## 美式宅还是日式宅

一日众人围观稀饭打《质量效应3》，以洛克为首的日式游戏爱好者纷纷表示人物造型各种丑，狙击枪爆头场面各种血腥暴力，稀饭笑而不语。后来众人话锋一转，聊起来月初在香港举办的C3漫展，一直在默默爆头杀敌的稀饭突然来了一句："好想要一个新版的雪初音粘土啊！"，众人哗然。

你到底是不宅呢还是宅呢还是不宅又宅呢！

你到底是打枪飙车的硬汉爷们还是萌物无数的日系阿宅呢？

人家就不能是博爱无疆的多面手吗？

伪非一般都这么称呼自己……



## 重口味与小清新

吃饭的时候交流近期看过的动漫内容是几位宅编们每日必修的"课外活动"，每当这几个人一打开话匣，就等同于是开启了A.T力场，旁人是很难插话打断的。由于这一场景几乎每个工作日都会在编辑部附近的快餐店上演，因此也就成为了当地一道著名风景。这一天，A.T力场又照常开启了……

对了，我最近看了一部非常棒的萌系动画。人设是画过夏娜的伊东杂音，有戴眼罩的三无少女、梳双马尾的傲娇大小姐、眼镜美女班长、童颜巨乳的班主任老师，剧情是校园恋，还有沙滩泳装等一系列杀必死服务，洛克和稀饭你们一定要去看呀。

说来我也看了一部不错的新番，是根据恐怖悬疑小说改编的。每一话都会死一个人，而且死亡的过程还蛮有创新性的，比如电梯突然坠落摔死啦、从楼梯上滚下被伞尖扎破喉咙啦、自己用菜刀割喉啦、被游艇碎尸啦，各种番茄酱横飞的场面真是美味极了！"

八老师的里人格又要出现了，这么血腥的动画一点都不适合我这个小清新，还是纱迦推荐的动画听起来更给力些。这动画叫什么呀？

Another，又名"3年3班的日常"。

那八老师说的重口味动画呢？

Another，又名"人的N种猎奇死法"。

有没有搞错！你们说的真的是同一部动画吗?!

## 火眼金睛

每次审碟的时候都是编辑部最欢乐的时候，每次老编号召"审碟啦"的时候大家都会精神抖擞地等在电视前面。

翻译官金馆长一向是只吐槽别人制作的内容，轮到自己制作的内容时候一言不发，包括新作视频，不过这次某新作的时候他突然喊了一句："……白色的。"众编写轮眼轮番看了一遍都没看出这段视频为什么是"白色的"，不过终于在轮回到某一轮的时候，眼尖的稀饭看到了：走光是白色的！

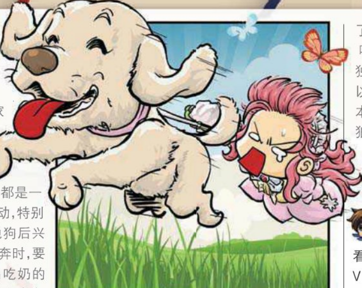
我靠，这零点几帧的走光你都能看见啊！

……（沉默）

不过人家好歹之前都看过一遍，只看了一遍就能看出走光是白色的稀饭你更厉害啊！

是啊是啊，洛克说了句公道话！

我为什么会在这种该吐槽别人的时候都会被黑……



@ Email 百毒不侵：在杂志上看到狼来了和八重樱都在养金毛，我家也有条大型犬，根据我的经验，每天带它出去遛狗都是一项艰巨的体力劳动，特别是当它看到其他狗后兴奋起来撒丫子狂奔时，要拉住还真的使出吃奶的劲儿。我估计以八老师的小身板，狗一跑起来你就直接飞了吧？

……好吧，确实是被您一语中的了。现在的状态是前半段路程是它遛我（因为极度兴奋一直在往前冲），后半段路程才是我遛它（因为累了冲不动了）。估计等长成成犬后就是全程它遛我了吧？养狗的读者们有没有有效的教育方法欢迎共享出来呀！

@ Email 狂暴猫咪：本人刚刚看了初音大感谢祭，当然，主要是镜音部分！本人的第一反应是：太给力了！办得太好了！V家全体上场不说，还把每个V家的表演发挥到了极致！最重要的是，在世嘉的演唱会上从未有独唱机会的连，终于独唱了一首《右肩之蝶》，而且还是以最帅的装扮和动作来演唱！（原本是还想再骂世嘉的。笑）不知道狼来了是否也很高兴呢？因为大姐也终于上了演唱会。不过，如果大哥和大姐有合唱就更好了（情侣CP，你懂的）。

本人以亲身感受向你保证：现场初音演唱会体验一定比看LIVE转播更加燃！我们中国的V家粉丝要再加把劲，好让初音早日真的来到国内开演唱会！

虽然喜欢大姐，但本人是个伪非，没有专门去关注演唱会的消息，话说**メイコ**唱了哪首歌？说到大哥大姐的情侣CP，一直很纠结PSP上第二部作品里"**カンタレラ**"的默认角色是大哥和初音。另外前段时间突然就喜欢上了由连演绎的《右肩之蝶》，不过在网上搜了一阵子愣是没有找到曲子，只有各种铃的版本，残念，借地方伸手求资源啊！

@ Email Robert：从第293期，稀饭老师在《大地王国》中无命者造型是个伪Saber来看，稀饭老师您不是个型月厨至少也是个Fate饭。再由于小弟和老师一样追看美剧《危机边缘》，我想问下，如果"《Fate》系列"被改编成美剧的话，老师觉不觉得由《危机边缘》女主演Anna Torv扮演Saber会是个好主意呢？

我想说除了头发都是金色的以外，Anna Torv貌似和Saber没什么共通点吧……

这不是关键。

关键是啥？

她头上没有傻毛！

More, GO. 73139.blog.163.com

# 白金闪耀 PS3 PSV奖杯大赛第一季战报2

“白金闪耀”第一季活动已进入高潮阶段。《火影 世代》项目三甲出炉，最后申报成绩的选手与亚军一样是来自台湾的读者，他2月25日便神速白金，拔得头筹，最后一刻的大逆转为第一个项目划上圆满句点！恭喜几位获奖者，由索尼提供的官方限量礼品将陆续寄出。而销量生猛的PS3独占作品《海贼无双》做为人气项目亦上演了激烈角逐，有爱玩家早早占据三席，成绩同样惊人！从《火影 世代》的情况来看，逆转随时有可能发生，只要你发现自己的白金日期更早，便可按照比赛规则申报成绩。

特别鸣谢索尼电脑娱乐香港公司与“A9VG电玩部落”论坛对本次活动的大力支持，以及众多玩家的积极参与。奖杯比赛第二季已在筹备当中，敬请留意！

## 火影忍者 世代

三甲选手

**a56195619**（台湾）
A9VG ID ——
白金取得时间 2月25日21点50分08秒

**Nonoriri**（台湾）
A9VG ID e123327970
白金取得时间 2月26日14点05分24秒

**Alex_qqqq**
A9VG ID 涵式脱口秀
白金取得时间 2月26日23点07分41秒

## 海贼无双

暂列前三的选手

**Seashuro**
A9VG ID Seashuro
白金取得时间 3月6日13点12分53秒

**lorodman**
A9VG ID zell_1999
白金取得时间 3月8日7点00分14秒

**tsubasa830**
A9VG ID 为梦守侯
白金取得时间 3月9日2点34分22秒

## 规则与流程

有意参赛者，请注意以下规则与流程：

1. 取得白金奖杯的时间以奖杯上传PSN网络后的时间戳为准，未上传者不计成绩；
2. 一切以非正常手段（如破解、修改、使用他人存档等）取得的成绩无效；
3. 游戏本身具有的秘技或良性BUG不禁止使用，但如果取得的奖杯在时间、获取顺序等方面有可疑之处时，需要提供合理解释；
4. 想要申报成绩的话，请在取得白金奖杯后发送电子邮件至tt@ucg.cn，标题请注明“奖杯比赛”，邮件内容包括游戏名称，取得白金的详细日期，PSN ID，真实姓名，电话、QQ等通讯方式。在核实成绩真实有效后，我们会由专人与您联系；
5. 每款游戏取前三名，成绩精确到秒，选手成绩会在官方微博上即时更新。各项成绩保留十五天，为取得白金时间更早却尚不了解本次比赛的玩家提供逆转的机会。

## 闪耀赏 街头霸王对铁拳

●闪耀赏礼品


制作人签名的空手道服


《街霸对铁拳》限量版T恤


《街霸对铁拳》限量版U盘

港版《街头霸王对铁拳》做为首款自带简体中文的PS3光盘游戏，是本次活动的重点项目，奖品方面自然要加码！率先白金者奖获得由制作人小野义德和原田胜弘亲笔签名的《街霸对铁拳》空手道服1件+《街霸对铁拳》限量版U盘1个；亚军和季军将获得《街霸对铁拳》限量版T恤1件或U盘1个。

胜负师已于3月10日16点28分01秒获得白金，但工作人员不得参加本次比赛，因此礼物一件都不会少。目前了解到，已有A9网友获得白金，但尚未申报成绩。如您的朋友取得白金，但尚不了解本次比赛的，可以提醒一下，切勿错失良机。

## PSV白金特别奖

由于PSV发售不久，普及量还不高，奖杯系统也是首次加入到掌机上，对这一系统不了解的玩家也不在少数，因此参加PSV白金比赛项目的选手寥寥。不过还是有几位玩家拿下了相当闪眼的白金奖杯，这些白金要技术也要毅力，要智慧也要运气，总之算得上是实力的证明。经比赛评委讨论决定，会为两位PSV白金高手送上两份礼品，而他们撰写的研究心得也会在UCG相关刊物上刊登，目测一下稿酬再买两三款PSV游戏也不在话下哦！

**PSV 反重力赛车2048**

**ohmuro_himawari**
A9VG ID djlain
白金取得时间 3月8日11点17分42秒

**PSV 忍者龙剑传Σ 加强版**

**LBOAFOREVER**
热血最强达人 贞想
白金取得时间 3月10日12点57分36秒

●其他项目礼品


真·三国无双NEXT万能充电器


PS Vita限量版T恤


多乐猫公仔手机座


多乐猫屏幕清布


PS主题手机支架

Email 电波男：前两天下班在电车上碰见一个三年级女高中生，正是我喜欢的类型。当时正在玩儿“跳楼少女”，苦于电车晃来碰去方向总乱，此少女搭讪问我这是什么游戏。摘下耳机回答之后本来斗志高扬，就被一句“谢谢叔叔”给击倒……1986年生人现在在高中生眼中已经是大叔了么？顺便咨询大叔类型现在有市场吗？

大叔，多么成熟稳重的一个称号，听说现在在少女当中很流行叔控，你应该感到高兴才对。

Email 杨霖：今早，伴着《英雄之证》的闹钟起床，这意味着我们高三的学生要进行英语听说口语，10点钟之前，我们这帮猎人还在谈笑风生，10点钟一到，在委托人带队老师的指令下，我被带到狩猎的战场——电脑室，在监考老师的号角吹响后，我和其他猎人们都进入紧张的狩猎，因为这次的狩猎只有一次，不能喵！半个小时之后，大伙都把听说高考这只怪物搞定了，累死我了，因为我用的是长枪……狩猎后大家都不知道得到什么素材，所以请UCG保佑我出火龙的红玉吧！（我猜小编们应该能够理解以上的狩猎代表什么吧，事实上我在MHP3中也缺火龙的红玉。）

杨同学的来信挺有创意的，话说回来，还有2个多月就高考了，希望各位考生面对高考这个最终BOSS的时候能狩猎成功，挖到自己想要的素材！

哦哦哦哦哦哦，把考试萌化（咦？）成怪物后突然间斗志就燃烧起来了！

## KOTOKO中国（上海/广州）演唱会赠票活动




4月6日、8日两天，来自日本的动画歌姬KOTOKO将分别在上海和广州举行演唱会。为了回馈读者，我们协同主办方源子文化为大家再次带来赠票活动。只要发送邮件至：ucg@ucg.cn并注明“我要索取KOTOKO上海站/广州站门票”即可参与，来信中需要注明索要赠票为上海站或是广州站，同时确认演出当天本人可到场观看演出。活动截止时间为3月31日，届时我们会抽出6名读者并通过邮件与中奖者取得联系，分别送出3张上海站以及3张广州站门票，演出前中奖者持有效证件前往现场领取赠票即可。




Email 白菜心：我发现UCG小编们的名字和形象越来越霸气侧漏了，稀饭同学的形象是在COS问号人吧？新小编干脆就叫做宇宙人……按照美漫的定律，一般叫做XX人的，都是超级英雄，而XX往往都与他的能力直接挂钩，如此看来，宇宙人的能力岂不是与宇宙有关？突然间我的眼前闪过了宇宙人COS成鹿目圆香的样子，整个人都风中凌乱了。

我会告诉你宇宙人最喜欢的动画就是《魔法少女小圆》吗？

COS小圆还是免了吧，和圆神一起畅游宇宙倒是蛮惬意的。

和宇宙人一比，我的战斗力实在是弱爆了。跪求丘比赋予晓美焰的能力，我要回到过去重新来过。

于是新的魔法少年诞生了吗？我勒个去呀！

Email aa83353552：我突然想问问编辑部里最MAN最纯爷们的是谁？最S的美女又是谁？

首先可以肯定的是所有男编辑都是纯爷们这点无误（废话），最MAN的自然当属美编一刀兄，绝对是霸气外露！最S的美女……你说的S是指身材还是指性格？

## 本期流行游戏

### 《街头霸王对铁拳》

胜负师、狼来了、稀饭

小野义德说平衡性什么的都不如爽快！

——对游戏发售后不久就有无限连的本作表示汗颜的狼来了留

### 《行》

狼来了、胜负师、八重樱

你们这群毁童年的人哪！

——狼来了对众编将游戏中的魔卷称为"飞着的钞票"、壁画中的行者称为"草泥马"等发指行径指责道

### 《海贼无双》



洛克、狼来了
胜负师、宇宙人

不……不行，还不能笑……要忍耐，但……但是……

——众编围观洛克刷不出硬币时的内心想法

这次换我玩到精英版了吗！

——死活刷不出新硬币的洛克怒吼道

※ 关于精英版请参考289期的名场面

### 《魔法少女小圆 携带版》

宇宙人、九兵卫、金馆长

和我签订契约，成为魔法小编吧！

——宇宙人暴露出了黑心推销员的真实身分

## 女性大百科

剧本：狼来了




## 读编微话题

**游戏机实用技术官方微博**：你知道现任微软X360 Kinect香港区的CEO是谁吗？答案是著名影星古天乐！2011年12月4日，古天乐正式上任。古仔表示："很高兴能够获得委任为CEO！想不到贪玩性格也可获得大家的认同，这对所有资深游戏玩家来说乃天大喜讯，可说是为他们平反。"他更表示喜爱玩电子游戏，不介意大家把他标签为「宅男」！。– 评论 –




**画图酱**：弃武从文！
**Galford 雅行爱林林**：首席玩家？
**博 BossChan**：体感黑仔CEO（大笑）。
**无滴小川**：一直知道古天乐爱玩电玩，没想还是香港微软KINECT的CEO，碉堡。
**雨翼 p**：古天乐可是用了一个仓库来收藏他的玩具呢。
**八成新 2 手货**：谁说宅男无帅哥！这回是超级大帅哥！
**Super2er 区嫂**：古天乐你这样会给其他"宅男"带来很大压力的……
**meanling_k**：一瞬间宅男的及格线就被拉高了。
**帘外疏蕉**：坤哥的对手。
**sakaraku**：求CEO的LIVE ID。

More, GO. 73139.blog.163.com

Email 姚健炜：很喜欢294期的“新LP”的攻略！没有以前攻略的那种千篇一律的版面，以日记形式写，令人眼前一亮，读起来很有趣！九老师越来越崇拜你了！

满眼都是⑨老师的爱，我们快要被闪瞎了！

⑨老师身体力行地为我们做出了爱的榜样，看来以后做攻略排版时要转变一下思路了！

聚会预告

## 保定春节“天下聚会”大联欢

俄罗斯方块，马车，MHP3，GVGNP，实况足球2011等等联机游戏，缺的就是你的参与！保定天下聚会的口号：独乐乐不如众乐乐，在战斗中燃烧友情。友谊第一，竞技第二 让我们在竞技的激情中，结交更多的朋友

凡参加聚会者均有小礼品赠送！

**时间**：4月8日上午10:00点—下午16:00点
**地点**：保定总购麦当劳二层
**联系电话**：3833224874（请短信联系，谢谢合作）
**联系人**：李峥
**联系QQ**：435127519（加入时注明天下聚会）
**保定天下聚会群**：45783730（加入时注明天下聚会）
**主办单位**：保定达人电玩

### 聚会内容：

1.PSP、DS联机对战（请自行拷贝要联机的游戏并充好电）
2.PS3、XBOX360、WII等主机试玩

### 掌机游戏比赛：

PSP游戏：怪物猎人3，实况足球2011，山脊赛车2
DS游戏：应援团，马车

## 一刀有话说（特别版）Vol.49

2011~2012年的“游风艺苑”月度最佳作品评选活动受到了广大读者朋友的关注与支持，我们的赞助商“友基科技”决定继续冠名赞助这个系列活动。和此前的活动一样，本次活动将会为期一年，形式上依然采用了月度评选的方式。参评对象为每月两期杂志刊发的12幅稿件。而具体评选方面，除了UCG编辑提供评选意见外，我们的官网（ucg.cn）投票系统也将对来自读者和网友的看法加以统计，从而评出更令人信服的月度冠军。




奖品设置方面，友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外，我们还设立了的数量不等的参与奖，未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值30元左右的各类精美ACG周边书籍。

### 具体到4月份，奖品设置如下：

**优胜奖（1名）**：Rainbow 3数位板（全新上市，价值799元）
**参与奖（8名）**：精美ACG周边书籍（价值30元左右）

另外，在活动接近尾声时，将会像往年一样，以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围，进行“无冕之王”的评选，奖品同样相当丰厚。因此，未能在月度评选中夺冠的朋友，千万不要灰心。是金子总会发光的，好作品始终会脱颖而出的。OK，大家赶快把自己最得意的作品发来吧！

Email 对酒当歌：终于打通《刺客信条 启示录》啦，想到以后再也无法使用Ezio我觉得很惆怅啊。从二代开始，我从差点难产的婴儿一直看到Ezio中年男人的形态，我觉得我就像他父亲一样，嘿嘿，虽然我没那么老，不过Ezio到了中年，大概也是我这个所谓的父亲离别他的时刻了吧？苦笑。

您身为一名父亲，以这样的方式看到儿子老年时候的顽强不息不知会是怎样一种感慨……好吧，其实您没那么老的。虽然Ezio不再是主角，但以后应该还是会有露脸机会的，应该是这样。

Email 问全体男性小编们一个杂志上奇怪的问题，请全体男性小编们回答：你们都是伪娘控吗？为什么你们玩游戏都选女性角色，不能自拔了吗？

这个问题必须由玩什么游戏都选女角色的稀饭回答！

我一直都把玩游戏当成看故事，从来没有当做是自己的化身，所以选择女主角比较养眼啊。

口胡，你玩《死亡岛》这种第一人称游戏都选女的！

那个……我可以回答是因为女性角色受伤害时的惨叫声比较好听吗？

Email 碧竹居士：最喜欢的就是编辑微生活这个栏目了，所以每次买完UCG，第一个看的就是它，看看小编们的趣事，洛克老师的糗事，一天的烦恼也抛到九霄云外了。

洛克你看，你已经成为调节读者们生活的一道佳肴，为了能继续娱乐读者们，请你继续保持这种状态吧。

再这么膝盖中箭的发展下去，我离截肢大约也不远了吧？老大，我这可是工伤啊，能给全额报销医药费吗？

这点轻伤就想下火线？想得美！

Email Chevalier：看到读编往来上八重樱的咆哮体了，这可是我看杂志以来很少见的情景呢，虽然也有催稿的情形出现，不过像这样的还是第一次吧，八MM就差黑化让拖稿的几位后悔生在这世上了……背景图是八重樱选的吗，看起来有点慎得慌。让我想起来最近在看的《Another》，被山林环抱的小城所发生的故事= =|||

《Another》是部仁者见仁智者见智的动画，详情请见本期的“编辑微生活”~BTW，根据我的经验来看，对这些喜爱拖稿的编辑，动用武力是没有多大成效的，还是卖萌的效果更明显些。

Email 于映光：《你好情人节》这篇特别企划写的挺好。可就是刊登的时间不对了。2.14是情人节，杂志是2.23发行。挑水回头——过井了。下回有什么重大节日，提前做企划会更（注意是更啊）给力。

由于杂志出版是以两周时间为一个周期，加之印刷也需要一定的时间，往往会导致编辑制作时还很新鲜的题材，等到读者们拿到手时就有点“过期”了，苦笑。看来写特别企划也要有“高瞻远瞩”的眼光才行呀。

Email 方糖：在294期的“小编寄语”中看到华尔兹很喜欢《嗜血法医》，这个美剧我看过一季，不知道为何总是抓不住感觉、提不起兴趣。莫非是相性不合吗？看到华尔兹这么推荐，我还是努力坚持看下去吧。除了《嗜血法医》外，小编们还有什么推荐的美剧可以看吗？

《嗜血法医》有点重口味，但剧情绝对是一级棒的，坚持看下去，你绝对不会后悔。其他值得一看的美剧还有《生活大爆炸》、《危机边缘》等等，特别是《生活大爆炸》，贴近宅人们的生活，笑点无数，玩家一定可以找到共鸣。

顺便推下即将于4月开播的《冰与火之歌》第2季，据说本季的剧情将会有更多的刀光剑影和爱恨缠绵，而且美丽的龙妈的戏份也将增多不少，喜欢奇幻风格的读者妥妥得看呀！

More, GO 3139.blog.163.com

# 如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点； 如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



北通 MVP 球王 2 无线六轴震动手柄 1名

一等奖 2名



北通MVP特洛伊无线震动版手柄

二等奖 3名




北通原生铜HDMI高清线

## 2A 互动信箱礼品名单

**大奖** 北通MVP球王2无线六轴震动手柄

| | | | |
|---|---|---|---|
| 上海 | 陈忆井 | | |

**一等奖** 北通MVP特洛伊无线震动版手柄

| | | | |
|---|---|---|---|
| 上海 | 瞿小翔 | 深圳 | 向楚贤 |

**二等奖** 北通原生铜 HDMI 高清线

| | | | |
|---|---|---|---|
| 北京 | 管子豪 | 珠海 | 陈　阳 |
| 肇庆 | 陈立恒 | | |

**三等奖** 北通原生铜USB高速数据线

| | | | |
|---|---|---|---|
| 天津 | 邱永逊 | 北京 | 王　震 |
| 肇庆 | 黎枨锦 | 天津 | 孙鸣霄 |
| 北京 | 邹梦宇 | 北京 | 卢金龙 |
| 北京 | 高　成 | 广州 | 苏　硕 |
| 成都 | 王凌轩 | 上海 | 陈道九 |

三等奖 10名



北通原生铜USB高速数据线

**本期问题**

1. 请评价一下本期杂志给力和不给力的地方。
2. 请说说本期光盘内容是否具有吸引力。
3. 300 期纪念将至，说说你对第 300 期杂志的建议，以及想看到的内容吧！

（本期互动信箱抽奖活动截止 2012 年 4 月 5 日，平信以邮戳为准。）

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社　邮编：730000

## 邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

### 游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

**邮购地址：**兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏·人》读者服务部(收)




**邮政编码：**730020
**电　话：**0931-8674805
**Email：**gamers@263.net

《游戏·人》第 45 辑，定价 16 元。《游戏光环 DVD》14、15 辑，定价 12 元；第 31 辑，定价 8.8 元。《如龙 3》特辑、《游小说》第 7、10、13、19–23 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36 辑，定价 12 元。《XBOX360 专辑》第 13 辑、第 14 辑、第 15 辑、第 16 辑、第 17 辑，定价 32 元。《PS3 专辑》第 11 辑、第 12 辑、第 15 辑，定价 32 元。《游戏光环 HD》第 2 辑，定价 24 元、第 3 辑、第 5 辑，定价 19.8 元。

### 掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

**邮购地址：**兰州市邮政局东岗 1 号信箱《掌机王》读者服务部(收)
**邮政编码：**730020
**电　话：**0931-4867606
**Email：**pgking@263.net




《掌机王 SP》第 14、15、22 辑，以上每辑定价为 12 元。《掌机王 SP》第 34、41、43、55 辑、第 62、63、65、71、74、75、77~79、83、84、88~92 辑，定价 8.8 元。《掌机王 SP》第 96、104~107、109~111、113~115、131、133、148、154~158 辑，定价 9.8 元，160、162~165、170、171、177、178 辑，定价 12 元。《掌机王 SP》第 103、151，定价 14.8 元。《掌机王 SP》第 164、167 辑，定价 16 元。《NDS 专辑 Vol.2》，定价 25 元，《NDS 专辑 Vol.5》，定价 28 元。《口袋玩家》第 11、15~18、28、38、40~46、52 辑，定价 16 元。《PSP 专辑 Vol.3》，定价 25 元。《PSP 专辑 Vol.6》，定价 28 元，《PSP 专辑 Vol.12》，《PSP 专辑 Vol.14》、定价 32 元，《NDS 宝典》，定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 Vol.6》、定价 12.00 元，《怪物猎人狩猎志 Vol.11》，《怪物猎人狩猎志 Vol.12》，《怪物猎人狩猎志 Vol.12》，定价 18.00 元。《卡牌·桌游》第 9~12、14 辑，定价 15 元。

### 游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

**邮购地址：**兰州市耿家庄邮局 99 号信箱　游戏机实用技术杂志社




**邮政编码：**730000
**电　话：**0931-8668378
**Email：**ad@ucg.cn

总第 203~205 期、总第 210 期、总第 211 期、总第 213 期、总第 215 期、总第 271~275 期、总第 278 期、总第 282 期、总第 287 期、总第 288 期、总第 293 期、总第 294 期、总第 295 期，定价 12 元 / 期。总第 220 期、总第 223~226 期、总第 232 期、总第 233 期、总第 235 期、总第 246 期、总第 247 期、总第 251~253 期、总第 257 期、总第 260 期、总第 262 期、总第 265 期，定价 9.8 元 / 期。总第 229 期、总第 254 期，定价 15 元 / 期。总第 137・138 期、总第 207 期、总第 212 期、总第 267・268 期，定价 19.6 元 / 期。总第 277 期，定价 18 元 / 期。

### 动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

**邮购地址：**兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游(ACG)读者服务部(收)
**邮政编码：**730010
**电　话：**0931-8663118
**Email：**acg@vip.163.com



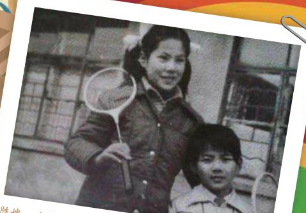

《光明之心资料设定集》，定价 45 元；《AKB1/48 星恋关岛 写真攻略本》，定价 32 元；《逆转裁判 逆转检察官官方调查记录》，定价 45 元；《龙天动地 怪物猎人官方画集》，定价 38 元；《真・三国无双 6 官方设定集》，定价 42 元；《传说系列编年史》，定价 42 元《潜龙谍影和平行者设定集》，定价 42 元；《最终幻想 20 周年完全档案 战斗篇》，定价 39.8 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元；《潜龙谍影 和平行者 官方攻略 & 剧情小说》，定价 22 元；《东方同人绘》，定价 38 元；《梦幻之星携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 1、2 辑，定价 9.8 元 / 辑《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3~5，定价 9.8 元 / 辑；《爱图 e 族》第 11、28 期，定价 19.8 元 / 期；第 29、30、31、34、37 价：22 元 / 期；《模魂志》第 42、43、44，定价 15 元 / 期，第 63、66 期，定价 18 元 / 期。

More, GO: 73139.blog.163.com

# 小编寄语

EDITOR'BBS

## 努力工作，拼命玩！



胜嫂：右边这个小女孩儿是谁？

### 九兵卫



【期待游戏】接下来两个月本人最关心的游戏要数 3DS 版的《DQM 特瑞的怪兽仙境》，当年拿着 GB 沉迷于原作的那些日子，可以说是自己长这么大最开心的一段时光，虽然明知曾经的那种愉悦肯定找不回来了，但还是忍不住要去怀念，这种不舍的感觉很难描述，不知大家是否也是这样。

【初音】今年的 39 大感谢祭圆满落幕，很多前往现场或是观看了上海场转播的读者来信和小九分享自己的亲身感受。如今这位电子歌姬的人气越来越高，越来越多的人被葱娘的魅力所感染，希望初音演唱会有朝一日能实地来到中国，我们要一起努力！

【OtaQ vol.2】前段时间去香港待了几天，为新一期《OtaQ》的展会报道进行“C3 日本动玩博览 2012”的相关取材，作为亚洲区嘉宾阵容最豪华的动漫展会之一，本届 C3 请来河森正治、花泽香菜、野中蓝、石川智晶、飞兰等制作人、声优以及歌手出席，我们在现场拍摄大量照片与视频，这些精彩内容都会在下期《OtaQ》中与大家见面。

**本期个人签名**

不知不觉 PSV 放家里落了厚厚一层灰……

### 铃



最近把堆积的游戏都拿出来逐个看了下，发现烂尾的还真不少，《雇佣兵 2》和《顽皮熊》算是其中比较严重的，找个时间得好好补补。什么，你说《顽皮熊》好玩吗？我只能说这是一个无比强大的游戏。

《寂静岭》的高清合集终于快要到手了，二代和三代都是十分优秀的作品，个人同二代的感情要深一些，因为自己是从这一代开始才正式走进“《寂静岭》系列”的世界，记得当时一周目没有打出心中所想的结局还大哭了一场，现在想想觉得当初的行为真是太夸张了……

心血来潮地想去电影院看场电影，却无奈地发现完全没有特别感兴趣的，果然电影什么的还是跟认识的人一起看才有意思吗？

**本期个人签名**

每天凌晨四点半准时醒来。

### 狠来了



【生活】相信不少读者和本人一样在洗澡的时候先洗头，前段时间跟朋友聊到洗澡顺序时对方惊讶地表示我白洗了近 30 年的澡，原来洗澡的正确顺序应该是先洗脸再洗身体，最后才洗头，原因如下：进入浴室打开热水后会产生蒸气，人体的毛孔遇热会扩张，如果你在此时没有先将脸洗干净，那么脸上积累了一天的脏东西就会趁你毛孔大门开启之时，潜入你的毛孔。久而久之，毛孔便会被这些脏东西挤得越来越大，占据着本不应该属于它们的领地，脸上的痘痘自然也会愈冒愈多。

【游戏】《灵魂能力 V》将在 3 月 21 日放出调整角色平衡性的补丁，从目前公布的视频和信息来看，狼用的角色基本都得到了强化（暗爽）。虽说如此，不过部分调整感觉略为欠妥，比如原本性能就已经不差的御剑平四郎还要强化，而实力中规中矩的西格飞则受到了一定程度的削弱。题外话，前段时间的的 WGC 2012 比赛，法国和日本的 5 对 5 组队战中，法国人用西格飞连下日本队 4 人，最后比分 5 :1，不知道这跟西格飞被削弱有没有关系。

**Now Playing**

《El Shaddai》

### 金馆长



最近有两场球被国内媒体吹成“奇迹”，一场是恒大打全北，一场是切尔西主场翻盘那不勒斯。其实这两场比赛个人认为毫无惊喜可言，恒大那套欧冠阵容要是再输了那必须向全国人民赔礼道歉；至于切尔西那场更不用说，砸垮那不勒斯的不仅仅是频繁的赛程和无从更换的主力阵容，更是一捆一捆的英镑：意大利的足球俱乐部算国有资产，所以外资很难进来；意大利 18 岁以下签订劳动合同是非法的，所以青训营经常直接被英超球队洗劫，那不勒斯作为一只中小型球队，至少做到了迎着阳光站着死。

本期发生的另一件让人不爽的事情是中国篮协引起的，他们再次用实际行动证明了向足协看齐的意愿，规则都写得清清楚楚了，事实也都清清楚楚了，还不能照章办事，那规则都是用来当扇子扇风的么。今年已经不止一次了，非要把中国篮球摧残成中国足球的程度？

《忍龙 3》略不看好，虽然我是系列铁杆粉丝，但我喜欢与其说是《忍龙》，不如说是板垣的《忍龙》，不知道《忍龙 3》能不能找回《忍龙 2》之后就被丢掉的灵魂？

最后讲个笑话：我把 CBA 季后赛技术统计数据去掉栏头拿给某编辑看告诉他是 NBA 的技术统计，他一直相信这件事情到现在……

**本期个人签名**

请你们留下，就算为了意大利 @ 卡瓦尼，@ 哈姆希克，@ 拉维奇

### 宇宙人



★唔？我终于能登场了么？啊，各位读者多多指教～！

★明明是正式登场的时间，这期负责的内容反而不多，得益于这点上周末跟九老师和《掌机王 SP》的库洛洛一起去了香港的 C3 动玩博览会。作为从小看 TVB 长大，自认对香港的认识就跟自己家一样的广东人，我这次居然还是第一次去香港。因为工作的关系，很多有名的景点都无法前往游览，不过该去的地方还是走了一遍，也算是了却了多年来的一桩心愿了。

★ OtaQ 光盘拍摄时，无论是介绍会场摊位还是介绍香港地标都因为紧张说错话 NG 了好几次，我压力好大；拍摄香菜的表演环节时因为站在记者席上，挡到了身后的粉丝而被狠骂，我压力好大；最后因为各种原因没拿到香菜野中蓝的签名，我压力超大；话说楼上装修的能静一静么，这叫人怎么写东西，压力山大啊！（泪奔）

★这里我还想插句吐槽：普通 CV 野中蓝，签名会资格 100 多个，先到先得，签名后还可以握手；良心 CV 森田成一，签名文件夹直接在会场出售，而且怎么卖都卖不完，拿到了直接能参加握手会；腹黑 CV 花泽香菜，签名资格一共就那么 45 个还至少一半被内部黄牛抢了在网上卖 8000 港币……

★说起来，我小编形象的手上是拿着一台 Iphone（居然不是 UFO 发信器），但我自己却还在用塞班系统的机子。不知道是因为这过时的系统还是手机本身的问题，每次出远门的时候都害我吃尽了苦头。不仅发微薄或浏览网页的时候频繁崩溃，连更新个地图都要等个半天，再加上智能机耗电量大的通病，险些害我要露宿天桥底，看来是时候要换换手机了。另外我问了香港的朋友后得知，原来那边的 711 有给手机充电服务的，而且只要半个小时就能充满，12 块钱一次……

★ 3 月底的大作潮终于要爆发了，下期杂志估计不忙死也会被新老游戏坑活埋吧。最近 RPG 玩得太多了，想转转口味，所以比较期待《新·光之神话》和《如龙》，不过你们非得撞到同一天发售么？

**NOW PLAYING**

《魔法少女小圆 携带版》

More, GO: 73139.blog.163.com

## 胜负师



［铂］这一期，我热血于《街霸对铁拳》的激战，陶醉于与陌生旅人的邂逅，兴奋于香港的读者活动。当截稿时，我又惊恐于还有那么多《PS3 专辑》的任务没有完成。我这是得了“拖延症”吗？不像啊……

［金］即便不是奖杯迷，不是完美主义者，只是对某些游戏有爱，出来混，迟早是要面对刷刷刷的。这一期的《街霸对铁拳》、《海贼无双》都是例子。取得《街霸对铁拳》白金的过程中，我看了好几部经典影片，听了好几遍的方大同演唱会，总算没那么枯燥。刷到后面都成肌肉记忆了，不看画面都无所谓。洛克可就没那么幸运了，每天都在那里数硬币还剩几个没刷出来。如此看来，“一心二用”的技能还是挺有用的。

［银］三八节那天，姐姐突然发了张老照片给我，原来我小时候是这个样子的啊！感觉比现在更有范儿。不过胜嫂看到了却问我，左边这个是你姐我认识，那右边这个小女孩儿是谁？

［铜］每期一歌：感谢刷奖杯时有方大同的歌声陪伴，推荐一首《小小虫》，小清新的曲风＋小清新的歌词，好听又好唱，下次去 KTV 记得点。

**本期个人签名**

用一年等待，用一天体验，用一生回味。

## 稀饭



【质】虽然在玩之前就已经有预感，但《质量效应 3》的结局还真是一如我所想的——嘴炮解决问题，辛辛苦苦挣了半天楷范值就为了……这声望系统要是续作还有，还真得添点新元素进去才行。

【量】话说拿到《质量效应 3》后第一件干的事，既不是拿出光盘去玩，也不是开始查看附送的内容，而是把封面抽出来，调转一下，将男版谢帕德换成了女版谢帕德，于是至此这款游戏才成为了我心目中的完美形态。

【效】虽然封面都换了，但是很可惜，为了照顾大部分玩家的习惯，最后做攻略的时候还是用了男版谢帕德的默认外貌，不过考虑到能够与艾什莉展开浪漫关系，倒也算不得什么损失，更何况我前作玩的是 PC 版，没有继承存档，二周目就预定选择用女版谢帕德吧！但这样一来不能继承通关存档，只能开新档了，考虑到这回要通疯狂难度，有点鸭梨山大……

【应】最后，诅咒 EA 的《质量效应 3》联机服务器一万遍！敢挂得再多一点吗！

**Now Playing**

《质量效应 3》、《扭曲》、《擦肩传说 II》

## 纱迦



★欢迎任饭编辑宇宙人（任）加入！

★惊悉 EA 于 4 月 13 日要关掉以下 8 个游戏的服务器：《火爆狂飙 复仇》、《Create》、《EA 活力健身房 2》、《教父 II》、《EA Sports MMA》、《极品飞车 11》、《太保煞星》、《Spare Parts》。于是立刻和一帮成就犯展开分析，最终敲定对策：火速补完《Create》。花 1 个小时不到补完《Create》的在线成就，游戏感觉还行，这种建筑解谜型的游戏我一直都很喜欢，不过果然还是在掌机上玩会更好。不管怎样，补完在线成就就不怕了，再也不能让《NBA LIVE 06》之类的关服惨剧发生了！这便是成就犯应有的觉悟！

★我亲爱的吃货老婆每次都能找到不少好吃的馆子，然后我就会推荐给编辑部的其他人。这周带着一群人去吃某个吃一送一的寿司店，当天华尔兹有事没能去成，结果第二天他赶到该地点时却得知该活动已经取消，于是不得不推出两倍于我们的价钱吃了一顿寿司大餐。痛定思痛，华尔兹决定从此跟随大部队行动。

★花两个晚上补完了《漫爆王》的漫画，说实话每次像这样补完一部漫画之后，我都会有一种无力感。因为人家花了好几年才看完的内容，我在很短的时间内就解决了。而接下来我也得像别人一样苦候每周或每月的漫画更新了。

**本期全成就游戏**

《弹魂》、《混沌 影子武士》、《乐高生化英雄》、《生化危机 4 HD》、《NBA LIVE 08》、《天诛千乱》

## 星夜



★苹果的技术发展速度真是有点突破常识，iPad 照这个速度发展下去会变成什么样？看来我们不需要再期待次世代主机了，估计 iPad 会更早地为我们带来次世代的游戏画面。

★看看 iPad3，再看看日本人正在做的东西，不管是软件还是硬件，都已经落后了整整一个时代。其实日本游戏业存在的问题在日本的整个消费电子行业也普遍存在，另一个典型的例子是其手机行业，归根到底是因为日本人创造的整个技术体系走到了瓶颈，与硅谷为主体的新技术体系几乎完全脱节。再这样下去，日本人做的 IT 类产品怕是连中国的山寨厂都不如了……

★编辑部的楼上楼下总是在不断装修之中，不知道已经换了几波的租户，可苦了我们这些在截稿日还要忍受轰鸣声的小编们。而附近的餐馆也是隔三差五就在装修，而饭菜的口味与质量却在不断下降，有那么多钱砸在装修费上，就不能想法子改善一下厨艺、多几根肉丝、少放点地沟油？门面能当饭吃么？

**本期个人签名**

再这么潮下去，人类就要发霉了。

## 华尔兹



※广告一则：最新一期《游戏光环 HD》已经上市，里面除了《阿修罗之怒》全中文影像等主打内容外，还有《一球成名 篮球版》30 大精彩进球，以及《战争机器 3》全新的地图搞笑彩蛋集锦。《N.G.D》收录了包括第一部在内的完整清晰版，全部是呕心沥血制作，不要错过哦。

※借着 LIVE 打折的机会，将《蝙蝠侠 阿克汉姆城》所有的 DLC 补齐了，准备将 DLC 所有成就拿满，后期有些潜入关卡着实难搞，配合不利条件，对玩家的耐心和操作提出了极大的考验，不过难度虽高乐趣依然在，每次虐待完自己后又能勾起新的挑战欲望。

※前段时间和九兵卫一行前往香港拍摄漫展，惊闻当日在 12 点左右有一场发布会，结果连午饭都没吃就往会场赶，生怕错过哪个大牌声优的见面活动。结果去了那里苦等半天却等来一位嫩模，要说嫩模姿色也不错，不过这在九老师的法眼里只能算是失望，在大批记者将嫩模团团围住时，完全不屑的他头也不回地就走了。我和旁边的新编辑宇宙人说：“看见没，这就是境界，咱入行浅，多跟着学学。”

**本期个人签名**

我将周六周日的晚上命名为《战争机器 3》之夜。

## 洛克



这期一半以上的时间都送给了《海贼无双》，之前玩《怪物猎人 3 tri G》时还以为自己的人品挺不错，就没为雷魂、红玉、逆鳞这种珍稀素材犯过愁。不料这次《海贼无双》本人也玩上了传说中的“精英版游戏”，刷硬币刷到死去活来就是不出一个新的，看来以后这种纯靠人品的坑要慎入了。

这段一有空就会拿起 PSP 重温 PS 版的《女神侧身像》，果然上个世纪的游戏玩起来是相当花费时间的。其实本人并不想在这里讨论《VP》，而是想说自己的 PSP 居然会出现摇杆会偶尔失灵的情况，这台《怪物猎人 携带版 3rd》的限定版 PSP 买来才 1 年多就出问题，果然游戏机这种东西买来要注重保养吗 >_<。

近期又将迎来一次游戏狂潮，为了节约杂志的篇幅，决定将之前在“猎人训练营”中连载的小说《起源之歌》改到杂志官网上进行不定期的更新，各位喜爱《怪物猎人》的玩家可以稍后自行去 ucg.cn 上浏览，如果想和小说作者交流，也欢迎来信探讨。

**本期个人签名**

天气热了，蚊子多了。

More, GO: 73139.blog.163.com

+NEW GAME SCHEDULE+

# 新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2012.03.19-2012.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本
■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

前段时间 SCE 召开的“PSV 游戏天国”，让不少满怀期待的玩家落了空，由于公布发售日的游戏并不多，所以未来两个月 PSV 的游戏阵容依然有些捉襟见肘，相反 3DS 游戏则在近期有小规模的井喷。在家用机方面，经过游戏扎堆的 3 月之后，4 月份也会是新作推出的一个低谷，玩家不妨利用这个空档将年初的游戏好好消化一番。

## Wii

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2012 年 4 月** | | | | | |
| 26 日 | 马里奥聚会 9 | Mario Party 9 | Nintendo | 益智 | 日版 |
| **2012 年 5 月** | | | | | |
| 15 日 | 战舰 | Battleship | Activision | 益智 | 美版 |
| 22 日 | 黑衣人 | Men in Black | Activision | 动作射击 | 美版 |
| **2012 年 6 月** | | | | | |
| 1 日 | 乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄 | Lego Batman 2: DC Super Heroes | WBIE | 动作 | 美版 |
| 28 日 | 零 真红之蝶 | 零 ~ 真红の蝶 ~ | Nintendo | 动作冒险 | 日版 |

其他期待游戏

| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2012 年内 | 勇者斗恶龙 X 觉醒的五大种族 | 角色扮演 | | | |

## PLAYSTATION Portable

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2012 年 3 月** | | | | | |
| 22 日 | 薄樱鬼 幕末无双录 | 薄樱鬼 幕末无双录 | Idea Factory | 动作 | 日版 |
| 22 日 | 黑豹 2 如龙 阿修罗篇 | クロヒョウ 2 龙が如く 阿修罗编 | SEGA | 动作冒险 | 日版 |
| 29 日 | 职业棒球之魂 2012 | プロ野球スピリッツ 2012 | Konami | 体育 | 日版 |
| **2012 年 4 月** | | | | | |
| 5 日 | 超级机器人大战 Z 再世篇 | 第 2 次スーパーロボット大战 Z 再世篇 | NBGI | 策略角色扮演 | 日版 |
| 17 日 | 我的妹妹哪有这么可爱 携带版不可能出续作 | 俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポ－タブルが続くわけがない | NBGI | 文字冒险 | 日版 |
| 19 日 | 名侦探柯南 过往的前奏曲 | 名探偵コナン 过去からの前奏曲 | NBGI | 文字冒险 | 日版 |
| 26 日 | 未来日记 第 13 位日记持有者 RE：WRITE | 未来日记 13 人目の日记所有者 RE：WRITE | 角川 Games | 文字冒险 | 日版 |
| 26 日 | 受孕 请为我生孩子吧 | コンセプション 俺の子供を产んでくれ! | Spike | 角色扮演 | 日版 |
| 26 日 | 青之驱魔师 幻刻的迷宫 | 青の祓魔师 幻刻の迷宫 | NBGI | 文字冒险 | 日版 |
| 26 日 | 史坦斯闸门 比翼恋理的爱人 | STEINS；GATE 比翼恋理のだ－りん | 5pb. | 文字冒险 | 日版 |
| 26 日 | 游戏也要听爸爸的话 | ゲ－ムでも、パパのいうことを闻きなさい! | NBGI | 文字冒险 | 日版 |
| **2012 年 5 月** | | | | | |
| 17 日 | 女神异闻录 Persona 2 罚 | ペルソナ 2 罚 | Atlus | 角色扮演 | 日版 |
| 31 日 | 神之谜题 羁绊之谜 | ファイ・ブレイン ~绊のパズル | Arc System Works | 益智 | 日版 |
| 31 日 | 娇蛮之吻 3 学期 携带版 | つよきす 3 学期 Portable | Revolution | 文字冒险 | 日版 |
| 31 日 | 苍翼默示录 连续变幻 EX | ブレイブル－コンティニュアムシフトエクステンド | Arc System Works | 格斗 | 日版 |
| **2012 年 6 月** | | | | | |
| 28 日 | 强袭魔女 白银之翼 | ストライクウィッチ－ズ －白银の翼－ | 角川 Games | 文字冒险 | 日版 |
| **2012 年 8 月** | | | | | |
| 23 日 | 化物语 携带版 | 化物语 ポ－タブル | NBGI | 文字冒险 | 日版 |
| 23 日 | 侦探歌剧 2 | 探偵オペラ ミルキイホ－ムズ 2 | Bushiroad | 文字冒险 | 日版 |

其他期待游戏

| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2012 年春 | Fate/ 新章 CCC | 角色扮演 | 2012 年夏 | 机动战士高达 AGE | 角色扮演 |

## XBOX360

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2012 年 3 月** | | | | | |
| 20 日 | 生化危机 浣熊市行动 | Resident Evil：Operation Raccoon City | Capcom | 动作射击 | 美版 |
| 20 日 | 忍者龙剑传 3 | Ninja Gaiden 3 | Koei Tecmo | 动作 | 美版 |
| 20 日 | 寂静岭 高清合集 | Silent Hill HD Collection | Konami | 动作冒险 | 日版 |
| 22 日 | 鬼泣 高清收藏版 | Devil May Cry HD Collection | Capcom | 动作 | 日版 |
| 27 日 | 乡村舞蹈 全明星 | Country Dance All Stars | GameMill Publishing | 体育 | 美版 |
| 29 日 | 麻将 梦幻俱乐部 | マ－ジャン★ドリ－ムクラブ | D3 Publisher | 桌面棋牌 | 日版 |
| 30 日 | 山脊赛车 无边 | Ridge Racer Unbounded | NBGI | 竞速 | 美版 |
| **2012 年 4 月** | | | | | |
| 3 日 | Kinect 星球大战 | Kinect Star Wars | Microsoft | 动作 | 美版 |
| 17 日 | 巫师 2 王国刺客 | The Witcher 2: Assassins of Kings | WB Games | 角色扮演 | |
| 24 日 | 虐杀原型 2 | Prototype 2 | Activision | 动作 | 美版 |
| 27 日 | 崛起 2 黑暗水域 | Risen 2: Dark Waters | Deep Silver | 角色扮演 | 欧版 |
| **2012 年 5 月** | | | | | |
| 1 日 | 狙击精英 V2 | Sniper Elite V2 | 505 Games | 动作 | 美版 |
| 15 日 | 权力的游戏 | Game of Thrones | Atlus | 角色扮演 | 美版 |
| 15 日 | 战舰 | Battleship | Activision | 主视角射击 | 美版 |
| 15 日 | 马克思・佩恩 3 | Max Payne 3 | Rockstar Games | 动作射击 | 美版 |
| 22 日 | 龙之信条 | Dragon's Dogma | Capcom | 动作 | 美版 |
| 22 日 | 黑衣人 | Men in Black | Activision | 动作射击 | 美版 |
| 22 日 | 幽灵行动 未来战士 | Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier | Ubisoft | 动作射击 | 美版 |
| 24 日 | 虫姬大人 HD | 虫姬さま HD | Cave | 射击 | 日版 |
| **2012 年 6 月** | | | | | |
| 1 日 | 乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄 | Lego Batman 2: DC Super Heroes | WBIE | 动作 | 美版 |
| 5 日 | 天旋地转 | Inversion | NBGI | 动作射击 | 美版 |
| 19 日 | 链锯甜心 | Lollipop Chainsaw | Warner Bros. Interactive | 动作 | 美版 |
| 21 日 | 重铁骑 | 重铁骑 | Capcom | 动作 | 日版 |
| 26 日 | 黑暗血统 Ⅱ | Darksiders Ⅱ | THQ | 动作冒险 | 美版 |
| 26 日 | 狙击手 幽灵战士 2 | Sniper: Ghost Warrior 2 | City Interactive | 主视角射击 | 美版 |
| 26 日 | 超凡蜘蛛侠 | The Amazing Spider-Man | Activision | 动作 | 美版 |
| 28 日 | 机器人学笔记 | ROBOTICS；NOTES | 5pb. | 文字冒险 | 日版 |
| **2012 年 7 月** | | | | | |
| 3 日 | 极度混乱 | Anarchy Reigns | SEGA | 动作 | 日版 |
| **2012 年 9 月** | | | | | |
| 4 日 | 孤岛惊魂 3 | Far Cry 3 | Ubisoft | 主视角射击 | 美版 |
| 4 日 | 神鬼寓言 旅程 | Fable: The Journey | Microsoft | 角色扮演 | 美版 |
| 18 日 | 边境之地 2 | Borderlands 2 | 2K Games | 主视角射击 | 美版 |
| **2012 年 10 月** | | | | | |
| 19 日 | 生化奇兵 无限 | BioShock: Infinite | Ubisoft | 主视角射击 | 美版 |
| 23 日 | 荣誉勋章 战士 | Medal of Honor: Warfighter | EA | 主视角射击 | 美版 |
| 30 日 | 刺客信条 Ⅲ | Assassin's Creed Ⅲ | Ubisoft | 动作 | 美版 |

其他期待游戏

| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2012 年夏 | 女神异闻录 4 午夜竞技场 | 格斗 | 2012 年 9 月 | 死或生 5 | 格斗 |
| 2012 年 11 月 20 日 | 生化危机 6 | 动作射击 | 2012 年内 | 巫师 2（中文版） | 角色扮演 |

## Nintendo 3DS

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2012 年 3 月** | | | | | |
| 22 日 | 新・光之神话 帕尔提娜之镜 | 新・光神话 パルテナの镜 | Nintendo | 动作 | 日版 |
| 22 日 | 吃豆人聚会 3D | パックマンパ－ティ 3D | NBGI | 益智 | 日版 |
| 29 日 | 王国之心 3D | キングダム ハ－ツ 3D | Square Enix | 动作角色扮演 | 日版 |
| **2012 年 4 月** | | | | | |
| 3 日 | 遗迹英雄 | Heroes of Ruin | Square Enix | 动作 | 美版 |
| 5 日 | 嘟嘟喵观察日记 | ポヨポヨ观察日记 | IE Institute | 益智 | 日版 |
| 10 日 | 快上菜！！ | Order Up！！ | Ignition | 益智 | 美版 |
| 19 日 | 火焰之纹章 觉醒 | ファイア－エムブレム 觉醒 | Nintendo | 策略 | 日版 |
| 26 日 | 真・三国无双 VS | 真・三国无双 VS | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |
| 26 日 | 变幻世界 白与黑的迷宫 | シフティングワ－ルド 白と黑の迷宫 | Arc System Works | 动作 | 日版 |
| **2012 年 5 月** | | | | | |
| 17 日 | GUILD01 | GUILD01 | Level-5 | 角色扮演 | 日版 |
| 15 日 | 战舰 | Battleship | Activision | 动作 | 美版 |
| 22 日 | 黑衣人 | Men in Black | Activision | 动作射击 | 美版 |
| 24 日 | G1 大奖赛 | G1 グランプリ | 元气 | 体育 | 日版 |
| 24 日 | 马里奥网球 公开赛 | マリオテニス オ－プン | Nintendo | 体育 | 日版 |
| 24 日 | 大家的庙会 | みんなの缘日 | NBGI | 益智 | 日版 |
| 31 日 | 勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的怪兽仙境 | ドラゴンクエストモンスタ－ズ テリ－のワンダ－ランド 3D | Square Enix | 角色扮演 | 日版 |
| **2012 年 6 月** | | | | | |
| 28 日 | 卡片召唤师 | CULDCEPT | Nintendo | 桌面棋牌 | 日版 |
| **2012 年 7 月** | | | | | |
| 5 日 | 世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神 | 世界树の迷宫Ⅳ 传承の巨神 | Atlus | 角色扮演 | 日版 |
| 19 日 | 魔法工厂 4 | ル－ンファクトリ –4 | MMV AQL | 角色扮演 | 日版 |

其他期待游戏

| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2012 年内 | 莱顿教授 VS 逆转裁判 | 文字冒险 | 2012 年内 | 动物之森（暂名） | 模拟育成 |
| 2012 年内 | 失落的英雄 | 角色扮演 | | | |

More, GO: 73139.blog.163.com

## PLAYSTATION3

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2012 年 3 月** | | | | | |
| 20 日 | 生化危机 浣熊市行动 | Resident Evil：Operation Raccoon City | Capcom | 动作射击 | 美版 |
| 20 日 | 忍者龙剑传 3 | Ninja Gaiden 3 | Koei Tecmo | 动作 | 美版 |
| 20 日 | 寂静岭 高清合集 | Silent Hill HD Collection | Konami | 动作冒险 | 日版 |
| 22 日 | 鬼泣 高清收藏版 | Devil May Cry HD Collection | Capcom | 动作 | 日版 |
| 22 日 | 压倒性游戏 无限灵魂 | 压倒的游戏 ムゲンソウルズ | Compile Heart | 角色扮演 | 日版 |
| 22 日 | 认真和我恋爱！ R | 真剣で私に恋しなさい！ R | Minato Station | 文字冒险 | 日版 |
| 29 日 | 职业棒球之魂 2012 | プロ野球スピリッツ 2012 | Konami | 体育 | 日版 |
| 30 日 | 山脊赛车 无边 | Ridge Racer Unbounded | NBGI | 竞速 | 美版 |
| **2012 年 4 月** | | | | | |
| 5 日 | 麻将 梦幻俱乐部 | マ－ジャン★ドリ－ムクラブ | D3 Publisher | 桌面棋牌 | 日版 |
| 24 日 | 虐杀原型 2 | Prototype 2 | Activision | 动作 | 美版 |
| 27 日 | 崛起 2 黑暗水域 | Risen 2: Dark Waters | Deep Silver | 角色扮演 | 欧版 |
| **2012 年 5 月** | | | | | |
| 1 日 | 狙击精英 V2 | Sniper Elite V2 | 505 Games | 动作 | 美版 |
| 10 日 | 星级战鹰 | STARHAWK | SCE | 动作 | 日版 |
| 15 日 | 战舰 | Battleship | Activision | 主视角射击 | 美版 |
| 15 日 | 权力的游戏 | Game of Thrones | Atlus | 角色扮演 | 美版 |
| 15 日 | 马克思・佩恩 3 | Max Payne 3 | Rockstar Games | 动作射击 | 美版 |
| 22 日 | 黑衣人 | Men in Black | Activision | 动作射击 | 美版 |
| 22 日 | 龙之信条 | Dragon's Dogma | Capcom | 动作 | 美版 |
| 22 日 | 幽灵行动 未来战士 | Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier | Ubisoft | 动作射击 | 美版 |
| 24 日 | 史坦斯闸门 | STEINS；GATE | 5pb. | 文字冒险 | 日版 |
| 24 日 | 史坦斯闸门 比翼恋理的爱人 | STEINS；GATE 比翼恋理のだ－りん | 5pb. | 文字冒险 | 日版 |
| **2012 年 6 月** | | | | | |
| 1 日 | 乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄 | Lego Batman 2: DC Super Heroes | WBIE | 动作 | 美版 |
| 5 日 | 天旋地转 | Inversion | NBGI | 动作射击 | 美版 |
| 7 日 | 东京丛林 | TOKYO JUNGLE | SCE | 动作 | 日版 |
| 14 日 | 链锯甜心 | Lollipop Chainsaw | Warner Bros. Interactive | 动作 | 日版 |
| 26 日 | 黑暗血统 Ⅱ | Darksiders Ⅱ | THQ | 动作冒险 | 美版 |
| 26 日 | 狙击手 幽灵战士 2 | Sniper: Ghost Warrior 2 | City Interactive | 主视角射击 | 美版 |
| 26 日 | 超凡蜘蛛侠 | The Amazing Spider-Man | Activision | 动作 | 美版 |
| 28 日 | 薄樱鬼 黎明录 依恋草 | 薄樱鬼 黎明录 名残り草 | Idea Factory | 文字冒险 | 日版 |
| 28 日 | 机器人学笔记 | ROBOTICS；NOTES | 5pb. | 文字冒险 | 日版 |
| **2012 年 7 月** | | | | | |
| 3 日 | 极度混乱 | Anarchy Reigns | SEGA | 动作 | 日版 |
| **2012 年 9 月** | | | | | |
| 4 日 | 孤岛惊魂 3 | Far Cry 3 | Ubisoft | 主视角射击 | 美版 |
| 18 日 | 边境之地 2 | Borderlands 2 | 2K Games | 主视角射击 | 美版 |
| **2012 年 10 月** | | | | | |
| 19 日 | 生化奇兵 无限 | BioShock: Infinite | Ubisoft | 主视角射击 | 美版 |
| 23 日 | 荣誉勋章 战士 | Medal of Honor: Warfighter | EA | 主视角射击 | 美版 |
| 30 日 | 刺客信条 Ⅲ | Assassin's Creed Ⅲ | Ubisoft | 动作 | 美版 |

**其他期待游戏**

| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2012 年夏 | 女神异闻录 4 午夜竞技场 | 格斗 | 2012 年 9 月 | 死或生 5 | 格斗 |
| 2012 年 11 月 20 日 | 生化危机 6 | 动作射击 | 2012 年内 | 第 2 次超级机器人大战 OG | 策略角色扮演 |
| 2012 年内 | 最后的守护者 | 动作 | 2012 年内 | 时间与永远 | 角色扮演 |

## PLAYSTATION VITA

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2012 年 3 月** | | | | | |
| 26 日 | Little Busters！ 调整版 | リトルバスタ－ズ！ Converted Edition | Prototype | 文字冒险 | 日版 |
| 27 日 | 寂静岭 记忆之书 | Silent Hill: Book of Memories | Konami | 动作冒险 | 美版 |
| 29 日 | 王与魔王与七名公主 新・王样物语 | 王と魔王と 7 人の姫君たち ～新・王様物語～ | Konami | 动作角色扮演 | 日版 |
| 29 日 | 职业棒球之魂 2012 | プロ野球スピリッツ 2012 | Konami | 体育 | 日版 |
| 29 日 | @field | @field | Sonic Powered | 动作 | 日版 |
| **2012 年 4 月** | | | | | |
| 26 日 | 圣人协奏曲 陨星之献诗 | シェルノサ－ジュ ～失われた星へ捧ぐ詩～ | GUST | 在线角色扮演 | 日版 |
| **2012 年 5 月** | | | | | |
| 2 日 | 致命格斗 | Mortal Kombat | Warner Bros. Interactive | 格斗 | 美版 |
| 29 日 | 抵抗 燃烧天空 | Resistance: Burning Skies | SCE | 主视角射击 | 美版 |
| **2012 年 6 月** | | | | | |
| 1 日 | 乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄 | Lego Batman 2: DC Super Heroes | WBIE | 动作 | 美版 |
| 5 日 | 马达加斯加 3 | Madagascar 3: The Video Game | D3 Publisher | 动作冒险 | 美版 |
| 7 日 | 机动战士高达 SEED BATTLE DESTINY | 机动战士ガンダム SEED BATTLE DESTINY | NBGI | 动作 | 日版 |
| 7 日 | 和 Hello Kitty 一起 方块冲击 V | ハロ－キテイといっしょ ブロッククラッシュ V | Dorart | 动作 | 日版 |
| 14 日 | 女神异闻录 Persona 4 黄金版 | ペルソナ 4 ザ・ゴ－ルデン | Atlus | 角色扮演 | 日版 |
| 14 日 | 超级猴子球 大玩特玩 | ス－パ－モンキ－ボ－ル 特盛あそビ～タ！ | SEGA | 动作 | 日版 |
| 26 日 | 小小大星球 | LittleBigPlanet | SCE | 动作 | 美版 |
| 28 日 | 潜龙谍影 高清版 | メタルギア ソリッド HD エディション | Konami | 动作 | 日版 |

**其他期待游戏**

| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2012 年春 | 龙之皇冠 | 动作角色扮演 | 2012 年 8 月 | 英雄传说 零之轨迹 进化版 | 角色扮演 |
| 2012 年内 | 街头霸王对铁拳 | 动作 | 2012 年内 | 最终幻想 X | 角色扮演 |

## Nintendo DS

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2012 年 3 月** | | | | | |
| 19 日 | 名侦探柯南 过往的前奏曲 | 名探偵コナン 过去からの前奏曲 | NBGI | 文字冒险 | 日版 |
| 26 日 | 薄樱鬼 黎明录 DS | 薄樱鬼 黎明录 DS | Idea Factory | 文字冒险 | 日版 |
| **2012 年 5 月** | | | | | |
| 15 日 | 战舰 | Battleship | Activision | 动作 | 美版 |
| **2012 年 6 月** | | | | | |
| 1 日 | 乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄 | Lego Batman 2: DC Super Heroes | WBIE | 动作 | 美版 |

**其他期待游戏**

| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2012 年 6 月 | 口袋妖怪 黑・白 2 | 角色扮演 | 2012 年内 | 神秘房间 | 文字冒险 |

### 03.20 生化危机 浣熊市行动

攻略预定

多机种 动作射击
■ Capcom
■对应机种为 PS3、X360
推荐度 C




在浣熊市，除了我们知道的那段历史之外，还发生过什么不为人知的事情？本作就将给你答案。游戏的主角是安布雷拉善后处理部队和美国政府军特别行动小组，他们将从不同的角度真实还原那段不为人知的历史。除了充满悬念的单机游戏，本作的网战部分同样值得期待，玩家可以选择六种不同的职业，利用自己特有的装备和技能打成作战目的。X360 版独占要素复仇女神模式更是惊险刺激，除了枪法和跑位等等的传统要素之外，能否抢先控制追踪者也是战斗胜利的关键。

### 03.29 王国之心 3D

攻略预定

3DS 动作角色扮演
■ Square Enix
■对应 3DS 扩张滑杆
推荐度 B




这是《王国之心》系列首个对应 3D 显示功能的游戏，也是粉丝们期盼已久的正统续作。索拉和利库为迎接键刃大师的试炼而前往被禁锢在沉眠中的世界，去拯救那些“沉睡在悲伤中的人们”。游戏系统再度大幅创新，通过“坠入梦境”的方式让玩家可以分别操纵索拉和利库，体验到截然不同的爽快战斗。前所未有的同伴育成系统为本作平添了几分萌的色彩。此外，十三机关、Terra、Aqua 等角色都会有重要戏份，系列粉丝怎能错过呢？

### 04.05 第 2 次超级机器人大战 Z 再世篇

攻略预定

PSP 策略角色扮演
■ NBGI
■无对应周边
推荐度 A




本作是去年发售的《第 2 次超级机器人大战 Z 破界篇》的续作，游戏剧情紧接《破界篇》，讲述主角一行打败破界王之后的故事。本作最吸引人的莫过于参战作品的豪华程度，游戏在《破界篇》的基础上追加了《机动战士高达 00 第二季》、《超时空要塞 边境 恋离飞翼》、《太阳的使者 铁人 28 号》等全新作品，40 部登场作品达到系列之最。不过本作的价格也因要付出更多的版权费而偏高，下载版和 UMD 版都要 7330 日元（约 600 元人民币），系列 FANS 快快攒钱入手吧！

More, GO: 78139.blog.163.com

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

# 游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

持续关注本栏目的读者应该对下面这幅《春丽 VS 凌小雨》的作者之一韦煜有一定印象，因为他便是迄今为止拿下月度冠军最多的作者。日前在香港举办的《街霸对铁拳》制作人见面会上，韦煜和好友张宇航将他们联合创作的这幅作品赠送给了小野和原田并得到了两位制作人的高度赞扬。作为活动的协办方，这让我们也倍感荣幸。今后类似活动还有很多，说不定下次向制作人赠画的就是你哦。好好创作吧，少年！此外，4月的征稿也已展开，除了下面这6幅作品外，下期（4月B）的6幅参评名额等待各位来认领！具体奖项设置请参阅第114页“一刀有话说 特别版 Vol.49”。



## 上海·无言

《阿修罗之怒》最近人气很旺，而其独特的美术风格也给玩家留下了深刻印象。左图这幅《夜叉》，画风几可乱真，人物气质把握也颇到位，实属不可多得的同人佳作。



## 上海·K.LL

在“无双饭”看来，王元姬非常好用且形象漂亮。这样的完美MM，由擅于绘制女性角色的K.LL重新演绎，自然别有一番风韵，你觉得呢？



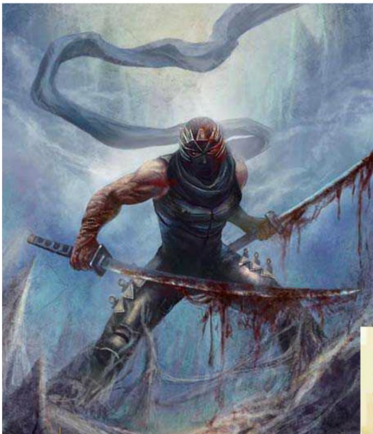
## 深圳·郭立刚

不知现在还有多少玩家记得老卡当年的《三个奇迹》？上图通过独特的纵版构图，使游戏中的人物济济一堂，而每个角色的表情细节又各有不同，可谓匠心独运。



## 深圳·韦煜&张宇航

两位作者联合创作时，画风差别通常是障碍，但负责春丽的张宇航有意地借鉴了西村娟的笔法，而绘制凌小雨的韦煜则参考了人物CG造型效果，成品视觉效果一流且毫无违和感。



## 昆明·琛·美弟奇

《忍者龙剑传3》刚上市，同人作品便已杀到。一向以型男为创作对象的小琛老师这次将隼龙再现得霸气外露，画风上也有所突破，不错！



## 广州·sky

以可爱风插画见长的sky这次与大家分享的作品名为《小满》。小满属二十四节气之一，意在预示着夏日作物丰收。而右图洋溢着勃勃生机的画面，也正好呼应了这一主题。

## 投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

More, CG: 73139.blog163.com

# 寂静岭 高清合集

原名：Silent Hill HD Collection ｜ 机种：PS3/X360

类型：动作冒险 ｜ 发行：Konami ｜ 发售日：已发售



浓雾深丘，孤女寻仇。

目中所见惟有鬼怪，罪恶之源却是自身。

重温史上最阴暗的恐怖杰作，再历寂静岭中无数惊魂梦魇。

会救赎你的，是手中的寒枪，还是掌中的明灯？

More GO: 73139.blog.163.com

# PS3专辑 Vol. 18

**大16开240页+数据DVD光盘 | 这里有与PS3相关的一切！**

[攻略集结]

**海贼无双 | 阿修罗之怒**
**杰克与达斯特 高清合集 | 街头霸王对铁拳**
**火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 世代**
**二进制领域 | 最终幻想XIII-2（中文版）**
**热门作品彻底攻略！**

[特企集结]

龙与蛇——潜龙谍影25年秘史；无争议，不成欢——David Jaffe的PS3游戏开发故事；独家重磅特企新年强势出击！

[信息集结]

网罗近期PS3热点新闻事件，深入剖析业界动态；详细收录最新PSN人气下载以及高清蓝光影碟发烧级推荐，让您将PS3变为家庭数字娱乐中心！

[劲作集结]

女神异闻录4 午夜竞技场、死或生5、时间与永远、机器人学笔记、末日余生深度前瞻，美日大作情报汇总。

PSN独占下载游戏——中国制作人陈星汉的艺术之作《行》全要素完美研究！

《黑暗之魂》最速白金攻略、三连星2、穿靴子的猫、怪物卡车嘉年华等游戏以及GAL GAME集锦的实用奖杯心得。

数十段高清游戏影像、上百首游戏原声、数百张游戏美图、几十个PS3特色主题；让游戏生活多姿多彩！
（※影像、美图、音乐均可在PS3上直接打开）

**3月30日 全国上市**




# 掌机王SP Vol. 178

**全彩32开208页+DVD光盘**




## PSV专栏新开张

**拿取PSN官方赠与的1000日元吧！**

索尼的“欢迎来到PSV游戏天国”活动召开，本次新开栏目“PlayStation Vita总部”就为大家带来本次活动上放出的游戏资讯。拥有日版机并登录日服的PSV玩家也可跟随本栏目的教程获得PSN上1000日元的充值奖励。本辑攻略收录了3DS《女生RPG》、PSP《战国无双3Z 特别版》和PSV《雷曼 起源》3款大作，还有3DS《牧场物语 初始的大地》详尽研究。

“白金殿堂”栏目这次带来的是《仙境传说 奥德赛》的白金奖杯详细攻略，为本作苦恼的玩家可参考收集。

**已上市 各地报刊亭销售中**

# 模魂志 Vol. 66

**大16开160页+DVD**




世界最大规模的造型物展会WF召开，各美少女人形与机器人手办新品涌现。由于一日版权的恢复，本届WF的展品数量与质量都比上一届有着巨大的提升，本辑将为你展现会场实况与精美展品。素组改造一直是素组玩家比较感兴趣的问题，本辑将在不上色的前提下，为您展示DS王者杰塔的改造范例。必不可少的自然还有本月众多的新品模玩实物评测，为您展现这些新款模玩最真实的一面。

**已上市 各地报刊亭销售中**

# 3DS专辑 Vol. 2

**大16开240页+DVD光盘 | 展现3DS魅力的全方位专辑！**

经过任天堂第一方的软件推动和第三方的大作助阵，新世代掌机3DS在全球的累积销量已突破1500万，掌机王小组也在3DS一岁生日后为读者们带来了第二本《3DS专辑》。本书全面收录了6个月来3DS平台的劲作攻略指南，更有3DS发售一周年大事记和“《生化危机》系列”掌机发展回顾专题等精彩文字。光盘除了收录3DS游戏的宣传影像外，还特别制作了《生化危机 启示录》特典中文影像，众多精彩内容值得典藏！

## –3DS超导购+缭乱博物馆–

从购机注意事项到实用配件推荐，一条龙式的导购服务助玩家买到心仪的3DS，并把掌机“武装到牙齿”。大受好评的“缭乱博物馆”栏目则会带读者们欣赏各种3DS限定版及其周边，即使买不起也能过把眼瘾。

## –玩转3DS+佳作指南–

“玩转3DS”为您介绍系统大幅更新后3DS的变化，以及数款免费下载软件的实用技巧，另有3D图片制作和3D视频压制两大教程，拓宽3DS的多媒体功能。“佳作指南”则收录《心灵相机 附体笔记本》、《新·深爱》、《交响旋律 最终幻想》等数款作品，小众玩家也能找到自己所好。

## –掌机e时代+最强年鉴–

“掌机e时代”涵盖2011年10月～2012年3月间任天堂e商店发售的3DS下载游戏，日、美服共34款，每一款游戏都有小编的推荐度评分，以图鉴的形式直观地为玩家提供参考。惯例的年鉴栏目则收录同期在日本、北美发售的90余款游戏，一如既往地带来权威和详实的资料。

## –八大攻略、典藏收录–

《怪物猎人3 G》、《超级马里奥3D大陆》、《马里奥赛车7》、《皇牌空战3D 纵横火网》、《SD高达G世纪3D》、《雷电十一人GO 光明·黑暗》、《生化危机 启示录》、《牧场物语 初始的大地》。8款游戏，款款都是大作，8篇攻略，篇篇都是精品！

**3月下旬 全国上市**




More, GO: 73139.blog.163.com